

Н. В. Жданов



ВОЙНЫ И ВОЙНЫ

Иван Мельников

Нити Судьбы. Войны и воины

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

Дизайнер обложки Елена Мельникова

© Иван Мельников, 2020

© Елена Мельникова, дизайн обложки, 2020

Сражения, будь то столкновения огромных армий или стычки небольших отрядов, — неотъемлемая часть сюжетов настольных ролевых игр многих жанров. Это расширение основных правил для «Нитей Судьбы» позволит вам включать сражения в ваши истории, избегая при этом излишних расчетов. Тем не менее, правила позволяют достаточно детализировать происходящее, даже если сражения являются центральным элементом игры.



ISBN 978-5-4498-4429-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Нити Судьбы. Войны и воины](#)

[Как использовать эту книгу](#)

[Атрибуты](#)

[Трюки](#)

[Свойства оружия](#)

[Оружие ближнего боя](#)

[Дальнобойное оружие](#)

[Доспехи](#)

[Импровизированное оружие](#)

[Дополнительные правила](#)

[Отряды](#)

[Перемещение и зона видимости отряда](#)

[Отряд в бою](#)

[Генерал](#)

[Специалисты](#)

[Отряды и магия](#)

[Кавалерия](#)

[Рассыпной строй](#)

[Чудовища](#)

[Отряды чародеев](#)

[Отряды и одинокие существа](#)

[Колесницы](#)

[Управляемая нежить и автоматы](#)

[Артиллерия](#)

[Свойства артиллерии](#)

[Орудия](#)

[Отряды и трудный ландшафт](#)

[Осады](#)

[Тараны](#)

[Здания и структуры](#)

[После боя](#)

[Создание отряда](#)

[Ополченцы](#)

[Солдаты](#)

[Ветераны](#)

[Профессионалы](#)

[Элита](#)

[Легендарные](#)

[Война как элемент фэнтезийного жанра](#)

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

«Войны и воины» — расширение основных правил «Нитей Судьбы». Для игры вам потребуется основная книга правил. Это расширение предназначено для игроков и мастеров, желающих увеличить детализацию боевых сцен. Оно содержит новые свойства и виды оружия, дополнительные Атрибуты и Трюки и описательный блок. Также здесь вы найдете правила для сражений отрядов.

АТТРИБУТЫ

Бретер

Дуэль — танец отваги и смерти, священнодействие, омывающее горячей кровью поруганную честь. Так поют менестрели, и с ними согласны многие. Хотя там, где есть возможность нанять бретера, дуэль — всего лишь узаконенный способ убийства. Бретер получает деньги, сражаясь вместо других, и честь для него — скорее финансовая величина.

Ничего личного: Бретер использует любую возможность спровоцировать жертву и благополучно прикончить ее. | **Модификатор Мудрости** | раз за игровую встречу (минимум 1 раз), убивая противника с Ин 6 или больше, Бретер может повысить свое Богатство на 1. Разумеется, Бретеру не помешает заранее позаботиться о том, чтобы у представителей закона не было к нему претензий!

Обратите внимание, что эта способность — не только способ повысить Богатство, но и повествовательный инструмент. Объяснив, кем был противник Бретера и кому тот насолил, вы получите множество зацепок для развития истории. Даже если Бретер убивает нищего и применяет «Ничего личного», это лишь означает, что нищий был совсем не так прост!

Ход — **Дуэльный кодекс** (1 Нить): если Бретер прикончил свою жертву в соответствии с правилами местного дуэльного кодекса, то совершив Ход, он избежит ответственности вне зависимости от положения убитого в обществе. *Почему и как* ему это удалось — вопрос открытый, и ответ на него предстоит найти игрокам и мастеру, если эти детали важны для истории.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Бретер должен пройти проверку Общения (Ин, Об) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Провал может привести к самым разнообразным последствиями — от штрафа или тюремного заключения до кровавой вендетты!

Гладиатор

В конечном счете, убить живое существо не так уж и сложно. Но вот превратить смерть противника в *зрелище* под силу немногим. Гладиатор — один из тех, кто на это способен.

Болельщики: пока за боем Гладиатора наблюдает хотя бы один зритель — герой или статист, Доброжелательный, Восторженный или Очарованный им, Гладиатор прибавляет **[Модификатор Обаяния]** (минимум 1) ко всем активным проверкам. Зритель должен отказаться от Действия, чтобы не упустить ни единой детали и позволить Гладиатору получить бонус.

Ход — **Добей его!** (1 Нить): Если Гладиатор нанес противнику Повреждения, превышающие Волю противника, он может потратить Быстрое действие и немедленно совершить еще одно Действие. Ход может быть применен, только если за боем Гладиатора наблюдает хотя бы один зритель — герой или статист, Доброжелательный, Восторженный или Очарованный им.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Гладиатор должен пройти проверку Обаяния против **10**. В случае провала Быстрое действие героя все равно считает потраченным.

Ниндзя

Таинственные и смертоносные, ниндзя наносят удар из ниоткуда и бесследно исчезают, оставляя за собой трупы жертв.

Тысяча лиц: Ниндзя — мастера перевоплощения. Ниндзя может перевоплотиться в любого статиста или другого героя, за которым наблюдал хотя бы **|60 — Наблюдательность (Ин) Ниндзя|** минут, либо принять вид абстрактного «нищего», «крестьянина», «торговца», «монаха», «аристократа» и так далее. Перевоплощение занимает **|20 — Ловкость рук (Лв) Ниндзя|** минут. Перевоплощаясь, Ниндзя не может использовать доспехи, ограничивающие модификатор Ловкости (кроме доспеха ниндзя), если только он не копирует кого-то, кто *должен* носить доспех! Когда Ниндзя перевоплощается в личность, имеющую реальный прототип, и встречается с тем, кто имел дело с оригиналом, либо сталкивается со статистом, имеющим основания его подозревать, совершите проверку Неприятностей.

Ход — **Из тени в тень** (1 Нить): Ниндзя особенно опасен там, где его сложно заметить. Если ниндзя находится в плохо освещенной области, он может потратить Быстрое действие и переместиться на **X метров** в любом направлении (даже вверх!), где **X = Реакции Ниндзя**. Чаще всего ниндзя проделывают подобное в темных закоулках, залах, скупо озаренных факелами и в садах камней, посеребренных неверным светом молодого месяца, но даже в солнечный полдень в густом лесу или внутренних помещениях замков достанет тени для выполнения этого Хода! Ниндзя не может избежать атаки, совершив этот Ход.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Вне подозрений. Ниндзя виртуозно играет роль. Никому не приходит в голову заподозрить его.
13-18	Что-то не так. Поведение Ниндзя вызывает у статистов смутное беспокойство. Впрочем, это вряд ли выльется во что-то более серьезное, если Ниндзя покинет статиста не позже, чем через Общение (Об) Ниндзя минут. По истечении этого времени Ниндзя должен преуспеть в проверке Общения (Об) против 15 + наибольшая Воля среди наблюдающих за ним статистов , чтобы избежать подозрений.
7-12	Прокол. Ниндзя совершил серьезную ошибку и балансирует на грани провала. Герой должен преуспеть в проверке Общения (Об) против 15 + наибольшая Воля среди наблюдающих за ним статистов , чтобы избежать подозрений.
1-6	Провал. Ниндзя выдал себя! Теперь маскировка невозможна или бессмысленна – остается бежать или драться!

Если **Ход** совершается без обрыва **Нитей**, Ниндзя должен пройти проверку Реакции против **15**. В случае провала Быстрое действие героя все равно считает потраченным.

Пират

Для кого-то морской разбой – всего лишь источник не таких уж и легких денег. Для пирата это *стиль жизни*. Но море не прощает ошибок и готово покориться лишь самым лучшим.

Царь горы: Пират привычен к безжалостным схваткам на переполненных палубах, в тесноте корабельных трюмов и моряцких кабаков. Если Пират находится внутри враждебного отряда или толпы существ размером не меньше Маленького, он получает Повреждения равные **|Доблесть отряда – Защита Пирата|**. Внутри враждебного отряда или толпы существ размером не меньше Маленького Пират не должен совершать проверки, чтобы остаться на ногах.

Ход — **Внезапный крен** (1 или более Нитей): на корабле Пират — хозяин положения. Он может отследить малейшие изменения в ходе корабля и использовать их в бою с менее осмотрительным противниками. Совершение Хода требует Быстрого действия. Все существа **в X метрах** (минимум в 1 метре) от него должны отказаться от Действия или Перемещения, а также не могут совершать любые Маневры, кроме Атаки, до конца Круга. **X = Наблюдательности Пирата x число оборванных Нитей.**

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Пират должен пройти проверку Реакции против **15**. В этом случае, умножьте Наблюдательность Пирата на 1. При провале Быстрое действие героя все равно считается потраченным.

Чемпион

Лучший из лучших, и этим сказано все. Чемпион чувствует себя в бою, как хищная и смертельно опасная рыба в воде.

Один в поле воин: Чемпион не получает Помеху, атакуя отряд в одиночку. Атакуя отряд в составе дружественного отряда, Чемпион получает Преимущество. Отряды не получают Преимущество, атакуя одинокого Чемпиона.

Чемпиону не требуются проверки Наблюдательности, чтобы атаковать вражеских Специалистов. Также Чемпион не может быть случайно выведен из боя, когда его отряд атакуют враги.

Ход — Легенда (1 или более Нитей): совершение Хода требует Быстрого действия. Когда Чемпион наносит отряду Повреждения, превышающие его Решимость, за каждую оборванную Нить отряд получает Помеху на проверку Воли.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Чемпион должен пройти проверку Общения (Сл, Об) против **15**. Увеличьте сложность на 5 за каждую дополнительную Помеху на проверку Воли отряда. При провале Быстрое действие героя все равно считается потраченным.

ТРЮКИ

Безбашенный: герой бросается в бой, очертя голову. Совершая Атаку с разбега и/или Сокрушительную атаку, герой может перебросить Доблесть или Меткость и использовать любой из выпавших результатов.

Болевые точки: герой знает, как вывести противника из строя, не нанося ему действительного ущерба. Когда герой наносит Повреждения, он может нанести на 5 Повреждений меньше и выдать жертве Состояние «Ранен». Если герой нанесет на 10 Повреждений меньше, он может выдать жертве Состояние «Серьезно ранен». Если герой нанесет на 15 Повреждений меньше, он может выдать жертве Состояние «Агония». Мастер может запретить применение этого Трюка против существ, с которыми герой никогда не сражался раньше. Состояния длятся число минут, равное **[Модификатор Мудрости героя x 10]**, но не меньше 10 минут, или до того, как жертве будет отказана квалифицированная медицинская помощь (проверка Врачевания против 15 сложности). Заклинания, восстанавливающие Единицы Здоровья, не могут снять Состояния, полученные при применении этого Трюка.

Трюк не действует на существ, не способных испытывать боль – таких, как не-мертвые или автоматы.

Верный выстрел: герой с детства обучался стрельбе из лука. Увеличьте на 5 метров ближнюю дистанцию и на 15 метров – дальнюю, когда герой стреляет из лука.

Костолом: захваты и болевые приемы – конек героя. Если герой Захватил противника, он может выдать ему состояние «Ранен» в дополнение к прочим эффектам. Состояние длится число минут, равное **[Модификатор Мудрости героя x 10]**, но не меньше 10 минут, или до того, как жертве будет отказана квалифицированная медицинская помощь (проверка Врачевания против сложности 15). Заклинания, восстанавливающие Единицы Здоровья, не могут снять Состояние «Ранен», полученное при применении этого Трюка.

Если герой получил Критический успех при проверке Доблести во время Захвата, он может выдать противнику состояние «Серьезно ранен»!

Крепкая рука: герой добился больших успехов в обращении с метательным оружием и пращей. Увеличьте на 5 метров ближнюю дистанцию и на 15 метров – дальнюю, когда герой использует метательное оружие или пращу.

Находчивый боец: герой творчески использует окружающую обстановку, чтобы получить преимущество в бою. В ситуациях, когда Громоздкое или Длинное оружие дает Помеху на проверки Доблести, герой получает Преимущество на проверки Доблести (и Меткости при использовании Метательного оружия), если только сам не использует Громоздкое или Длинное оружие! Если схватка происходит в лавке, таверне или любом другом месте, где герой может разбить или сломать что-то ценное, совершите проверку Неприятностей в конце сцены.

Перехват: когда герой подвергается атаке в ближнем бою, он может потратить Быстрое действие и применить любой из перечисленных Маневров: Захват, Разоружение, Сбивание с ног. Если героя атакуют Длинным оружием, ему доступно только Разоружение, если только он сам не вооружен Длинным оружием.

Пламенная речь: герой воодушевляет своих соратников и придает им решимости в самом безнадежном бою. Потратив Быстрое действие, герой выбирает X дружественных ему существ с Ин 6 или выше, где $X = \text{Общению (Об)} \text{ героя}$. Каждое из выбранных существ получает временные ЕЗ, равные модификатору Обаяния произносящего речь героя. Временные ЕЗ прибавляются к обычным ЕЗ существа и остаются с ним до тех пор, пока герой продолжает говорить и тратить Быстрое действие в свою Очередь. Если существо получает Повреждения, сначала тратятся временные ЕЗ. Если обычные ЕЗ существа не затронуты Повреждениями, на его теле не остается ничего, кроме синяков, шишек и царапин.

Временные ЕЗ влияют на величину Повреждений, необходимых для потери конечностей и Опасных ран. Потеря временных ЕЗ активирует любые эффекты, связанные с потерей ЕЗ, например, действие яда.

Прорехи в броне: исключительная наблюдательность позволяет герою атаковать врагов, используя уязвимые места доспехов. Если навык Наблюдательности (Мд) героя превышает Бонус к защите доспеха противника, понизьте БЗщ вдвое. Например, Наблюдательность героя равна 5. Если он атакует противника, облаченного в чешуйчатый доспех с Бонусом к защите +4, Бонус к защите доспеха понизится до +2. Если этот же герой атакует противника, облаченного в кольчато-пластинчатый доспех с БЗщ +6, то его Наблюдательности не хватит для поиска слабых мест в защите.

Снайпер: герой знает, как послать болт или пулю на максимально возможную дальность. Увеличьте на 5 метров ближнюю дистанцию и на 15 метров дальнюю, когда герой стреляет из арбалетов и огнестрельного оружия.

Туча стрел: при использовании лука во время атаки герой может потратить Быстрое действие и выпустить дополнительную стрелу. Атака получает свойство Скорострельность $X+Y$, где X — число Быстрых действий, потраченных героем, а Y — изначальная Скорострельность оружия.

Удар головой: в свою Очередь герой может потратить Быстрое действие, чтобы ударить противника головой. Удар имеет Дробящий тип Повреждений, Бонус к Повреждениям -3 и использует Навык Рукопашного боя. Если герой обладает Атрибутом «Боевые искусства», Бонус к Повреждениям увеличивается до 0. При использовании этого Трюка мастер может запретить герою выбирать ноги и пах противника как зоны поражения.

Фехтовальщик: если герой получает Повреждения в ближнем бою, он может потратить Быстрое действие и вычесть из полученных Повреждений [модификатор Мудрости + Бонус к Повреждениям

своего фехтовального оружия] (минимум 1 Повреждение). Трюк не может быть применен, если герой подвергается Критическому удару или Внезапному нападению.

Что в руку легло: герой эффективно использует в бою самые неожиданные предметы. Даже карандаш, спичечный коробок или игральная карта в его руках превращаются в оружие с Бонусом к Повреждениям 0 и КУ 20 с Колющим, Дробящим или Рубящим типом Повреждений.

В случае использования Импровизированного оружия из таблицы или образцов, подготовленных мастером, понизьте Минимальную силу на 1 и увеличьте Бонус к Повреждениям на 1. Минимально возможный Бонус к Повреждениям, который получает герой при использовании Импровизированного оружия, не может быть ниже 0.

Трюк не влияет на Прочность и Единицы Здоровья импровизированного оружия. Посоветуйтесь с мастером для определения конкретных свойств и параметров импровизированного оружия, которое желает использовать герой.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Крюк: оружие может использоваться для Захвата.

Сеть: атаки Сетью не наносят Повреждений, но герой может совершать Захват с помощью этого оружия. Используйте Доблесть (или Меткость при метании) героя. Игнорируйте Бонус доспеха и щита цели. При критическом попадании цель становится Неподвижной. Если сеть оснащена веревкой или цепью для контроля жертвы, повысьте минимальную Силу оружия на 1.

Если сеть оснащена веревкой или цепью, то совершив успешный Захват, герой может потратить Действие и повалить жертву, или подтянуть ее к себе. Для этого он должен преуспеть в проверке Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **[10 + модификатор Силы жертвы]**. Жертва падает, либо приближается к герою на число

метров, равное величине успеха проверки (но не больше, чем на **модификатор Силы или Ловкости героя**). Прибавьте 5 к сложности проверки за каждую категорию размера больше Среднего и отнимите 5 за каждую категорию размера меньше Среднего. При провале проверки герой выпускает веревку. При Критическом провале проверки герой падает.

Гарпун: когда герой успешно наносит Повреждения, оружие остается в теле жертвы. Запишите повреждения, полученные жертвой при атаке. Если гарпун оснащен веревкой или цепью для контроля жертвы, повысьте минимальную Силу оружия на 1.

Если гарпун оснащен веревкой или цепью, то совершив успешный Захват, герой может потратить Действие и повалить жертву, или подтянуть ее к себе. Для этого он должен преуспеть в проверке Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **|10 + модификатор Силы жертвы|**. Жертва падает, либо приближается к герою на число метров, равное величине успеха проверки (но не больше, чем на **модификатор Силы или Ловкости героя**). Прибавьте 5 к сложности проверки за каждую категорию размера больше Среднего и отнимите 5 за каждую категорию размера меньше Среднего. При провале проверки герой выпускает веревку. При Критическом провале проверки герой падает.

Жертва может освободиться, преуспев в проверке Силы или Атлетики (Сл) против **|10 + полученные при атаке Повреждения|** и повторно получив Повреждения, полученные при атаке.

Огнемет: сеет панику на поле боя! Если атака огнемета наносит цели Повреждения, превышающие ее Волю, цель дрожит от Ужаса. При атаке Огнемет поражает все объекты, находящиеся на линии между стрелком и целью атаки. Совершите только одну проверку Меткости и определите повреждения для всех пораженных объектов, исходя из нее. Обратите внимание, что в случае выпадения Критического удара его эффекты применяются ко всем объектам, пораженным Огнеметом.

Символ «*» обозначает качества оружия и доспехов, не указанные в таблице, не входящие в унифицированный перечень Свойств и перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает оружие и доспехи, уместные лишь в фэнтезийном антураже.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Название	Свойства	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	СП	Вес
Шест	Длинное, Универсальное, Упредительный удар	0, +1	Дробящие	11, 9	20	1	3
Боевой серп	Крюк, Легкое	0	Колющие/Рубящие	8	19-20	7	1
Меч-крюк* ^о	Крюк	0	Рубящие	9	19-20	7	1
Хопеш	Крюк	+1	Рубящие	10	19-20	7	2
Двуручный меч с крючьями ^о	Двуручный, Громоздкий, Крюк	+3	Рубящие	12	19-20	11	4
Гизарма	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Крюк, Упредительный удар	+4	Рубящие/ Колющие	13	20	5	6
Протазан	Длинное, Двуручное, Упредительный удар	+3	Колющие	13	20	5	6
Пика*	Громоздкое, Длинное, Двуручное, Упредительный удар	+2	Колющие	13	20	7	7
Трезубец*	Универсальное, Упредительный удар	0, +1	Колющие	13, 11	20	7	2.5
Металлическая нить	Двуручное, Удавка	0	Рубящие	8	19-20	6	-
Сеть*	Громоздкое, Универсальное, Метательное, Сеть	-	-	12, 11	20	7	3
Боевая сеть*	Громоздкое, Универсальное, Метательное, Сеть	-	Рубящие	13, 12	20	10	5
Боевой веер*	Легкое, Потайное	-1	Рубящие/ Дробящие	6	19-20	7	0.5
Трость-меч*	Потайное	+1	Колющие/ Дробящие	8	20	10	2

Шест: длинная палка, позволяющая наносить хлесткие дробящие удары и держать врагов на расстоянии.

Боевой серп: боевая версия крестьянского серпа. Как правило, лезвие изгибается под прямым углом, а не плавно, как у сельскохозяйственного серпа. Это позволяет эффективно использовать боевой серп для захватов и страшных колющих ударов.

Хопеш: оружие, похожее на помесь меча и топора, обладает изогнутым серповидным клинком длиной от 50 до 60 сантиметров, незаточенную сторону которого удобно использовать для захватов. Существуют хопеши с обоюдоострой заточкой.

Меч-крюк: меч, на конце загнутый под прямым углом. Снаряжается заточенной гардой в виде полумесяца, которая служит как для блокирования, так и для атак. Крюк используется для подсечек и захватов. Мечи часто применяются в паре.

*Меч-крюк позволяет сбивать с ног. При использовании в паре дают Преимущество на Захват. Потратив Быстрое действие, герой может сцепить два меча крюками и использовать их, как одноручное оружие с Рубящими повреждениями, Бонусом к Повреждениям +2 и свойством Длинное. Чтобы расцепить мечи, также необходимо потратить Быстрое действие.

Двуручный меч с крючьями: громадный тяжелый меч с односторонним лезвием, оснащенный опасного вида крючьями на незаточенной стороне. Излюбленное оружие фэнтезийных злодеев.

Гизарма: разновидность алебарды с крючьями на навершии. Этими крючьями очень удобно взрезать сухожилия скакунам и вытаскивать всадников из седла.

Протазан: разновидность копья с широким плоским лезвием и «ушками», отходящими в стороны и делающими клинок еще шире. Часто служит оружием наемной тяжелой пехоте.

Пика: очень длинное копье, предназначенное для использования воинами в плотном строю.

*Герой получает 2 Помехи, атакуя врагов в 1 метре от себя. Увеличьте в 2 раза Повреждения, успешно нанесенные Упредительным ударом.

Трезубец: копье с широким трезубым наконечником, как у вилки. В одноручном варианте часто используется с сетью.

Металлическая нить: гаррота, изготовленная из проволоки или струны. Может фактически обезглавить жертву.

*Трезубец дает Преимущество на Разоружение.

Сеть: прочная сеть для использования в бою. Традиционно используется в паре с трезубцем.

*В свою Очередь цель может совершить проверку Силы, Ловкости, Мудрости или Атлетики (Сл, Лв, Мд) против 20, чтобы освободиться. Успешная проверка, основанная на Силе, уничтожает сеть.

Боевая сеть: сеть из тонких металлических нитей. Попытки выбраться из нее могут привести к болезненным порезам.

*В свою Очередь цель может совершить проверку Силы, Ловкости, Мудрости или Атлетики (Сл, Лв, Мд) против 25, чтобы освободиться.

Каждая попытка вырваться, успешная или нет, наносит **Рубящие Повреждения = |10 — Бонус доспеха жертвы|**. Успешная проверка, основанная на Силе, уничтожает сеть.

Если герой желает, то потратив Действие, он может нанести жертве **Рубящие Повреждения = |10 — Бонус доспеха жертвы|**. Это не требует дополнительных проверок.

Боевой веер: складной веер, который может использоваться и для обмахивания. Внутренние спицы изготовлены из дерева, бронзы или латуни, внешние спицы и покрытие — из тонкого железа или другого металла. Легкий, но крепкий... и до поры не вызывающий подозрений.

*Рубящие Повреждения можно наносить только раскрытым веером, а Дробящие — сложенным. Раскрытие и складывание веера требует Быстрого действия.

Трость-меч: меч или шпага, спрятанные в трость. Из-за отсутствия гарды и вынужденной утонченности конструкции не предназначен для серьезного фехтования, но о нем никто не подозревает, пока не станет слишком поздно! Как правило, такой меч — штучное изделие, изготавливаемое на заказ, хотя в магазинах всегда можно купить претенциозные дешевки.

*Без ножен трость-меч весит 0.5 килограмма.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Свойства	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	СП	Вес
Томеанг*	Двуручное, Длинное, Перезарядка	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Вн-2 Модификатор Вн-3	Проникающий	7	20	4	0.5
Сеть*	Громоздкое, Метательное, Универсальное	Ближняя 5 Дальняя 10	-	-	11, 10	20	7	3
Боевая сеть*	Громоздкое, Метательное, Универсальное	Ближняя 5 Дальняя 10	-	-	13, 12	20	10	5
Бола*	Метательное	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Мд Модификатор Мд-1	Дробящий	8	20	2	1
Гарпун	Гарпун, Громоздкое, Метательное	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Проникающий	13	20	5	3
Посох-праща*	Метательное	Ближняя 30 Дальняя 100	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Дробящий	9	20	3	2
Мушкетон*	Двуручное, Скорострельность 10, Перезарядка	Ближняя 10 Дальняя 50	-4 -8	Проникающий	11	20	16	5
Мушкет*	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 200	+5 +1	Проникающий	14	20	19	9
Огненное копье*	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Огнемёт, Перезарядка	Ближняя 3 Дальняя 5	+3 +2	Огненный	10	13-20	10	5
Драконий зев**	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Магазин 10, Огнемёт, Перезарядка	Ближняя 5 Дальняя 15	+5 +4	Огненный	13	13-20	20	50*
Ракета*	Двуручное, Длинное, Громоздкое	Ближняя 50 Дальняя 250	-2 -4	Дробящий, Огненный	12	16-20	8	3

Томеанг: *очень длинная* (более 200 сантиметров) полая трубка для стрельбы миниатюрными дротиками. С виду (и только с виду!) может сойти за посох.

*При стрельбе из томеанга стрелок не обнаруживает себя при промахе. Если у стрелка есть Трюк Проныра, он не обнаруживает себя даже при успешной атаке.

Томеанг может использоваться для выдувания порошков (обычно ядовитых) в лицо противника. Для этого необходимо заявить лицо зоной поражения. Перезарядить порцию порошка во время боя невозможно.

Бола: два или более груза — каменных, костяных или металлических, соединенных веревкой или цепью. При броске могут опутать жертву или сбить ее с ног.

*Бола может применяться, как кистень. Используйте статистики кистеня в этом случае. Бола может применяться для Захвата или Сбивания с ног. Используйте Меткость героя для определения успеха маневра. При Захвате или Сбивании с ног бола не наносит Повреждений. Чтобы освободиться из Захвата, выполненного при помощи бола, жертва должна пропустить полный Круг (5 секунд в боевой сцене).

Гарпун: большое охотничье копье с зазубренным наконечником, застревающим в плоти жертвы. Как правило, к гарпуну крепится веревка или цепь.

Посох-праща: шнур или полоска материи с кармашком или чашечкой для снарядов, притороченный к длинному посоху.

*Посох-пращу можно заряжать необработанными камнями и даже гранатами! Праща, заряженная необработанным камнем, имеет Осечку 6. При выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости, шнур ломается. Праща, заряженная гранатой, имеет Осечку $[X + 2]$, где X = Осечке гранаты. При выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости, шнур ломается, а эффекты гранаты применяются к стрелку!

Разумеется, Посох-пращу можно использовать, как обычный посох. Используйте статистики посоха в этом случае.

Мушкет: длинное гладкоствольное ружье, тяжелое и громоздкое. Мушкетер должен быть рослым и сильным, чтобы ворочать эдакую бандуру! Вес и отдача серьезно затрудняют стрельбу без опоры для ствола. Ею может служить башенный щит, либо специальная подпорка, втыкающаяся в землю и по форме напоминающая ухват.

*При стрельбе с опорой для ствола Минимальная Сила для использования мушкета составляет 12.

Мушкетон: короткоствольный дробовик с широченным раструбом на конце ствола. Многие считают, что раструб увеличивает разлет дроби, но это не так. На самом деле раструб упрощает засыпание дроби в мушкетон. А еще выглядит ну очень угрожающе!

*Вместо дроби мушкетон можно заряжать предметами, для этого не предназначенными — гвоздями, обрезками металла, мелкими камушками и тому подобным мусором. Мушкетон, заряженный таким образом, имеет Осечку 8, и взрывается при выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости. Герой при этом теряет 10 ЕЗ и падает на спину.

Огненное копье: металлическая емкость, наполненная горючей смесью и закрепленная на конце длинного шеста. Воин поджигает фитиль, наставляет шест на врагов и надеется на лучшее...

*Огненное копье имеет Осечку 8 и взрывается при выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости. Герой при этом теряет 10 ЕЗ и падает на спину.

Драконий зев: чудовищное оружие, изрыгающее горючую алхимическую смесь и являющее собой прообраз огнемета. Известно ненадежностью и впечатляющими осечками.

*Оружие может использоваться парой воинов. В этом случае один воин несет бак с алхимической смесью (40 кг), а другой несет драконий зев (10 кг). Воины не могут отходить друг от друга дальше, чем на метр.

Драконий зев имеет Осечку 8. При выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости воин, несущий бак, должен совершить проверку Неприятностей так, как будто поражен артиллерийским снарядом.

Ракета: примитивная пороховая ракета с фитилем, закрепленная на длинном шесте. Искрит, дымит, грохочет, иногда попадает в цель.

*Ракета — ненадежное одноразовое оружие с Осечкой 8. Разумеется, к шесту можно прикрепить новую ракету, но сделать это во время сражения довольно затруднительно. Обычно стрелок несет с собой запас ракет, или даже *везет* его на тележке.

Ракета взрывается. Сила Взрыва равна 16, а радиус взрыва равен 1 метру. При выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости ракета взрывается в руках стрелка.

ДОСПЕХИ

Название	Бонус к Защите	Минимальная Вн	Максимальный модификатор Лв	Помеха для проверок Скрытности	СП	Вес
Деревянный доспех*	+3	12	+4	Есть	6	10
Костяной доспех*	+3	13	+4	Есть	5	15
Доспехи ниндзя*	+4	10	+5	Нет	17	10
Кожаный доспех	+4	13	+2	Нет	7	25
Бумажный доспех*	+5	13	+2	Нет	8	22
Кольчуга	+5	13	+1	Есть	14	27
Панцирный доспех*	+5	14	+1	Есть	11	30
Паучий шелк* ^о	+6	9	Любой	Нет	20	6
Шкура тролля*	+8	18	0	Есть	15	70

Бумажный доспех: изготовлен из нескольких слоев плиссированной бумаги и ткани, сшитых между собой. Обрабатывается специальным составом для устойчивости к воздействию влаги. Прочен, прост в изготовлении и ремонте, и, что важно, относительно дешев.

*Носитель Уязвим к Огненным Повреждениям и Загорается, если получил 5 и больше Повреждений огнем.

Деревянный доспех: обычно такие доспехи используют народы, не имеющие доступа к иным материалам для изготовления брони, либо жрецы, которым по каким-то причинам запрещается использовать металлическое снаряжение. Тем не менее, деревянные доспехи обеспечивают вполне достойную защиту, хоть и требуют тщательного ухода, прихотливы при ремонте и выглядят несколько экстравагантно.

*Носитель деревянного доспеха Уязвим к Огненным повреждениям. Ополовиньте вес деревянного доспеха, если герой передвигается вплавь.

Доспехи ниндзя: черный облегающий доспех, легкий и крепкий. Если верить легендам, изготовлен из ночной тьмы, загробной тишины и дыхания смерти. Скорее всего, правду знают лишь сами ниндзя.

*Доспехи ниндзя дают преимущество на проверки Скрытности в темноте и сумерках.

Шкура тролля: не уступит по крепости драконьей. Шкура тролля крепче стали — и гораздо ее тяжелее. Одно хорошо — дыры и прорехи на этом доспехе постепенно затягиваются сами собой!

*При проверках Скрытности шкура тролля дает носителю 2 Помехи. Все проверки Атлетики, основанные на Ловкости и Выносливости, совершаются носителем с Помехой.

Кожаный доспех: доспех из нескольких слоев кожи, тяжелый, но надежный. Популярен среди небогатых воинов.

Кольчуга: массивная кольчуга с подолом, длинными рукавами и капюшоном. Иногда дополняется кольчужными перчатками и чулками. Ощутимо сковывает движения и, конечно же, звенит при ходьбе.

Костяной доспех: по большей части состоит из костей, крепкий и дешевый в производстве и ремонте. С другой стороны, он тяжеловат, не слишком удобен, и издает характерный костяной бряк при движении. Самый же большой его минус в том, что в абсолютном большинстве культур кости прочно ассоциируются со смертью и теми, кто ей служит.

*Проверки Впечатлений, совершаемые в отношении носителя костяного доспеха, совершаются с Помехой.

Панцирный доспех: кожаный доспех, облицованный щитками псевдодраконов, гигантских черепах или иных тварей с крепким панцирем или чешуей. Дешевле металлических, но выглядит весьма

претенциозно. К тому же, сломанные чешуйки и панцири крайне сложно отремонтировать и зачастую приходится заменять на новые.

Паучий шелк: сплетен из паутины гигантского паука. Сочетает невероятную крепость, легкость и стоимость. Помимо того, доспехи из паучьего шелка отлично сидят на фигуре и великолепно вспыхивают от огненных шаров!

*Паучий шелк не защищает от Дробящих повреждений и делает носителя Уязвимым к огненным Повреждениям. Носитель Загорается, если получает 5 и более Повреждений огнем.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Здесь вы найдете предметы повседневного обихода, которые могут послужить оружием для творчески мыслящих (или очень жизнелюбивых) героев.

Название	Свойства	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	Вес
Счеты*	Универсальное	-1, 0	Дробящие	10, 8	20	1
Стрела или арбалетный болт	Легкое	-1	Колющие	7	20	-
Ремень	Цеп, Удавка	0	Дробящие	10	20	0.5
Фолиант*	Двуручное	+1	Дробящие	11	20	2
Бутылка	-	0	Дробящие	8	20	0.5
Разбитая бутылка (розочка)	-	0	Колющие	8	18-20	0.5
Туго скрученный свиток	-	-1	Дробящие	9	20	0.5
Туфелька на шпильке	Кастет, Легкое	-2	Дробящие/ Колющие	7	18-20	-
Цепь	Цеп, Удавка, Универсальное	0, +2	Дробящие	12, 11	20	6
Стул*	Двуручное, Громоздкое	+1	Дробящие	13	20	4
Сковородка*	-	+0	Дробящие	10	20	1
Вилы	Универсальное, Упредительный удар	0, +1	Колющие	14, 12	20	4
Лопата	Универсальное	0, +1	Дробящие/ Рубящие	13, 12	20	4
Грабли	Двуручное, Громоздкое, Крюк	+2	Дробящие/ Колющие	14	19-20	3
Шарф	Удавка, Цеп	-2	Дробящие	9	20	0.5
Жирный гусь*	Двуручное, Громоздкое, Цеп	+2	Дробящие	16	20	10
Карлик или полурослик*	Двуручное, Громоздкое, Кувалда	+3	Дробящие	18	20	30
Человек средних габаритов*	Двуручное, Громоздкое, Кувалда	+4	Дробящие	20	20	60

Предметы, отмеченные символом «*», также могут использоваться в качестве щита, если удерживаются двумя руками. Бонус к защите зависит от ситуации. Например, сковородка, счеты или фолиант сойдут за баклер, стул или полурослик поработают, как щит, а человек или эльф средних габаритов отразят не меньше ударов, чем большой щит. Обратите внимание, что существа вполне могут служить щитом или оружием и оставаться при этом живыми (какое-то время). Если это важно, существо, которым наносится удар, получает **[Повреждения, полученные целью удара до вычета Прочности цели – Бонус к защите доспеха существа]** Повреждений.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Накопление Единиц Здоровья в зонах поражения: это расширение основных правил позволит вам повысить детализацию правил переломов и потери конечностей. Обратите внимание, что его ввод в игру существенно повысит летальность боевых сцен. Подсчитывайте Повреждения, нанесенные в различные зоны поражения. Например, если в течение одного Круга герой получил 2 Повреждения в руку, а в течение следующего – еще 3, всего рука получила 5 Повреждений.

Опасные раны: при использовании этого расширения правила по Опасным ранам не изменяются.

Рука или нога: при накоплении Повреждений, необходимых для Перелома, конечность выходит из строя. Это не обязательно (хотя нередко) связано с переломом костей, однако боль и многочисленные травмы не позволяют герою ею пользоваться. Конечность может терять ЕЗ в дальнейшем, и при накоплении Повреждений, достаточных для ее потери, считается уничтоженной – изрубленной в клочья или размолотой в кровоточащее месиво. Исцеление ее невозможно. Если конечность не была отделена от тела мощным рубящим ударом, герою потребуются услуги хирурга...

Шея: при накоплении шей Повреждений, необходимых для Перелома, герой теряет сознание (без проверок). Если шея продолжает получать Повреждения, герой может быть обезглавлен при накоплении шей Повреждений, достаточных для этого.

Голова: при накоплении головой Повреждений, необходимых для Перелома, герой теряет сознание (без проверок). Он должен преуспеть в проверке Выносливости против 15, или умереть.

Случайные зоны поражения: если при атаке герой не заявил зону поражения, удар может прийтись куда угодно! Учтите, что применение этого правила может серьезно затянуть боевые сцены.

Если оружие не может выбирать целью глаз, считайте, что попадание пришлось в голову.

Результат на K20	Зона поражения
1-5	Торс
6-8	Левая нога
9-11	Правая нога
12	Пах
13-14	Левая рука
15-16	Правая рука
17	Шея
18	Голова
19	Левый глаз
20	Правый глаз

ОТРЯДЫ

В фэнтезийных историях героям нередко приходится противостоять армиям или вести в бой воинов. Если вы желаете добавить такие эпизоды в вашу игру, вам поможет это расширение основных правил. Тысяча орков будет действовать гораздо быстрее (и, зачастую, эффективнее), если удастся объединить их в отряды!

Время в большом бою: один полный Круг в бою, включающем отряды, длится 1 минуту. За это время крупные массы воинов

успевают переместиться и подействовать, а герои-одиночки — убить или ранить несколько существ во враждебном отряде.

Характеристики отряда: характеристики отряда равны характеристикам большинства отдельных существ, входящих в отряд. Например, если в отряде 30 человек с Ловкостью 10 и 5 эльфов с Ловкостью 15, Ловкость отряда составит 10. Медлительные люди просто не дают ловким эльфам раскрыть весь свой потенциал.

Единицы Здоровья отряда: ЕЗ отряда значительно меньше суммы ЕЗ всех входящих в него существ и изображают стойкость отряда, как боевой единицы. Когда ЕЗ отряда достигают 0, он перестает существовать как отряд, но существа, составлявшие его, могут благополучно пережить распад и продолжить действовать по отдельности, если хватит духу. Зачастую, после боя часть воинов, составлявших отряд, удастся вернуть в строй. Число ЕЗ зависит от Выносливости большинства воинов в отряде, размера большинства воинов в отряде и Величины отряда.

ЕЗ отряда = Выносливость большинства воинов в отряде x (Модификатор размера существа + Величина отряда).

Величина отряда	Число существ в отряде
1	3-9
2	10-19
3	20-39
4	40-79
5	80-159
6	160 и больше

Размер существа	Модификатор размера
Крошечный	1
Маленький	2
Средний	3
Большой	4
Огромный	5
Громадный	6

Например, отряд из 60 Маленьких полуросликов с 10 Выносливостью будет иметь $10 \times (2 + 3) = 50$ ЕЗ. Отряд из 35 Больших огров с 15 Выносливостью будет иметь $15 \times (4 + 2) = 90$ ЕЗ.

Решимость отряда: Решимость — Вторичная Характеристика отряда, отвечающая за мораль воинов в самые напряженные моменты боя. Решимость = **[Воля отряда + модификатор Выносливости отряда + Навык Военного дела Офицера + Величина отряда]**. Если отряд одномоментно получает Повреждения, равные Решимости или превышающие ее, он должен пройти проверку Воли против 15. В случае провала проверки уцелевшие воины обращаются в паническое бегство, а отряд считается уничтоженным.

Место, занимаемое отрядом: если вы используете для боя тактическую карту, то площадь, занимаемая отрядом, зависит от его Величины и от Размера существ, его составляющих.

	Размер существ 1	Размер существ 2	Размер существ 3	Размер существ 4	Размер существ 5	Размер существ 6
Величина отряда 1	2м ²	4м ²	6м ²	8м ²	10м ²	12м ²
Величина отряда 2	4м ²	8м ²	12м ²	16м ²	20м ²	24м ²
Величина отряда 3	6м ²	12м ²	18м ²	24м ²	30м ²	36м ²
Величина отряда 4	8м ²	16м ²	24м ²	32м ²	40м ²	48м ²
Величина отряда 5	10м ²	20м ²	30м ²	40м ²	50м ²	60м ²
Величина отряда 6	12+м ²	24+м ²	36+м ²	48+м ²	60+м ²	72+м ²

Отряды и артиллерия: отряды Уязвимы к Повреждениям от артиллерии.

Отряды и Взрывы: если отряд подвергается атаке со свойством «Взрыв», то получает Повреждения и от атаки, и от Взрыва. Отряды Уязвимы к Повреждениям от Взрывов.

Отряд и использование Навыков: в зависимости от ситуации для использования Навыка необходимо его наличие либо у большинства существ в отряде — например, Атлетика (Вн) при марш-броске или Владение оружием, либо достаточно одного существа, обладающего им — например, Наблюдательность (Мд), чтобы заметить засаду, или Военное дело (Ин, Об) Офицера. В первом случае Навык отряда равен Навыку большинства существ в отряде, во втором используется уровень Навыка конкретного существа.

Отряды и Трюки: если все существа в отряде изучили Трюк, логически применимый при сражении отрядов — например, «Подвижность», «Контратака» или «Боевой клич», то отряд может использовать этот Трюк. Если вы не уверены, может ли отряд использовать конкретный Трюк, и как именно — проясните этот момент с мастером.

Отряды и Атрибуты: Атрибуты, предназначенные для героев, могут быть использованы отрядами, если это соответствует жанру и настроению игры. Отряды Жрецов, Аристократов или Красавиц — не такая уж редкость в фэнтезийных (и даже исторических) сражениях, не говоря уж об отрядах Рыцарей, Волшебников или Охотников за головами.

Обратите внимание, что у отрядов нет Нитей Судьбы. Это значит, что отряд может использовать Атрибуты без последствий, только если его возглавит герой или персона.

Снаряжение отрядов: зачастую, отряды имеют более или менее унифицированное снаряжение. Не меньше $\frac{2}{3}$ существ в отряде должны быть экипированы единообразно. Если это по каким-то причинам невозможно, используйте в формулах Доблести, Меткости и Защиты отряда наименьший Бонус к Повреждениям и Бонус к защите среди существ в отряде. Отряд может нести несколько различных видов оружия.

Уникальные Ходы и подчиняющие чары: возможность повлиять на отряд с помощью зачаровывающих и порабащающих заклятий,

равно как и при помощи уникальных Ходов некоторых Атрибутов, зависит от логики происходящего и настроения игры. Заранее обсудите с мастером, сможет ли Жрец утихомирить вражеский отряд в пылу сражения, а Красавица — очаровать Офицера во время поединка. В случае заклинаний, влияющих на разум, маг-одиночка получает Помеху (или цель сопротивляется с Преимуществом) при выборе целью существа в отряде — разгоряченные боем воины не слишком-то склонны прислушиваться к голосам в голове!

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ЗОНА ВИДИМОСТИ ОТРЯДА

Перемещение отряда: отряды перемещаются как единое существо. Отряд перемещается на свою Скорость $\times 2$. Отказавшийся от Действия отряд может переместиться на свою Скорость $\times 4$.

Выход из боя: отряд может использовать перемещение, чтобы отойти от вражеского отряда и организованно выйти из боя — так же, как отдельное существо может беспрепятственно отойти от другого существа.

Зона видимости существ в отряде: существа, стоящие плотными рядами, лишены той широты обзора, которой обладают отдельные воины. Большинство существ в отряде видят только широкую спину воина впереди и очень слабо представляют, что происходит вокруг. Если необходимо определить, что может заметить отряд, а что нет, проведите линию видимости от его первого ряда. Солдаты, составляющие фланги и тыл отряда, совершают проверки Наблюдательности с Помехой. Воины, стоящие в центре, могут заметить, разве что, летящего дракона — да и то, когда будет уже слишком поздно.

Отряд и герои в нем не могут выбирать цели вне своей зоны видимости.

ОТРЯД В БОЮ

Доблесть и Меткость отряда: отряд атакует, как единое существо, и чем больше это существо, тем оно опаснее! Отряд прибавляет Величину к своим Доблести и Меткости.

Защита отряда: определите Защиту по обычным правилам. Для определения штрафа за Размер используйте размер большинства существ в отряде.

Маневры отряда: отряду, сражающемуся с другим отрядом, доступны все виды маневров из основных правил, кроме Разоружения и Поломки оружия (хотя мастер может разрешить их, если логика ситуации к этому располагает – например, Разоружение или Поломка оружия вполне уместны, когда вражеский отряд несет таран).

Отряды и свойства оружия: эффекты оружия применяются в сражении отрядов, как обычно. Их реализация может выглядеть несколько иначе – например, Кувалда не может *фактически* сбить отряд с ног, но вынудит его потратить Движение на то, чтобы «встать». Это изображает замешательство в рядах воинов, многие из которых наверняка *действительно* были сбиты с ног!

Первая помощь: отряды могут использовать маневр «первая помощь». В этом случае отряд немедленно восстанавливает число ЕЗ, равное его Врачеванию или Врачеванию Специалиста в отряде.

ГЕНЕРАЛ

Генерал координирует действия войск на поле боя и, по сути, является мозгом всей армии. Он вовсе не обязан иметь чин генерала – это может быть вождь, атаман, воевода или даже самый большой и умный волк в стае.

Тактика: перед сражением генералы участвующих в нем армии должны совершить Состязание в Экспертном Навыке «Военное дело» (Ин, Мд). За каждую единицу, на которую генерал побеждает противника (или противников), он может сделать следующее:

— Переместить 1 свой или вражеский отряд на число метров, равное своему Навыку Военного дела.

— Атаковать 1 вражеский отряд по правилам Внезапного нападения.

— Поместить на поле боя деталь ландшафта, диаметр которой в метрах равен Навыку Военного дела генерала или меньше его. Это могут быть кусты, одинокий камень, хижина — все что угодно, логически уместное на этом поле сражения.

Главнокомандующий: любой дружественный отряд в числе метров, равном **|Военному делу генерала x 10|**, может использовать его Волю для проверок. Генерал *не должен* видеть отряд, а отряд — генерала.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Специалисты: нередко с отрядом путешествует статист, выполняющий некую важную роль — лекарь, проводник, кузнец или проститутка. Отряд может использовать их Навыки в ситуациях, в которых это логически уместно. И, конечно же, главный специалист в отряде — это его Офицер.

Разумеется, если воинов в отряде больше 10, Офицеру помогают командовать сержанты. Если Офицер не является героем или персоной, он имеет такие же Характеристики, как и весь остальной отряд, за исключением Навыка Военного дела.

Число специалистов в отряде: число специалистов, с которыми отряд может начать игру, определяет его боевой опыт. Например, отряд Ополченцев может включать лишь одного Специалиста, отряд Ветеранов — двух, а Легендарный отряд — целых трех! Отряд может включать число специалистов, равное его модификатору Обаяния (минимум 1).

Офицер: это единственный Специалист, который *обязан* присутствовать в отряде. Именно Офицер превращает толпу воинов в отряд. Еще он раздает приказы и координирует действия отряда.

Офицер не обязан обладать одноименным Атрибутом, хотя его наличие сделает отряд еще опаснее.

Офицер и Доблесть и Меткость отряда: в бою решающую роль играет слаженность действий, а не индивидуальные навыки бойцов. Помимо Интеллекта отряда величина навыков Владения оружием и Стрельбы в формулах Доблести и Меткости отряда ограничены Навыком Военного дела (Ин, Об) Офицера. Например, если отряд бойцов с Владением оружием 9 управляется Офицером с Военным делом 2, Владение оружием в формуле Доблести отряда не может превышать 2.

Впрочем, у этого есть и положительная сторона. Если Офицер достаточно компетентен, даже самые скверные бойцы начинают сражаться лучше под его началом. Повысьте Доблесть или Меткость отряда на $1/2$ Навыка Военного дела (Ин, Об) Офицера. Например, Офицер с Военным делом 9 повысит Доблесть или Меткость отряда на 9.

Знаменосец: один из Специалистов может нести Боевое знамя. Отряд, в котором находится специалист с Боевым знаменем, совершает проверки Воли с Преимуществом.

Музыкант: один из Специалистов может играть на флейте, барабане или другом музыкальном инструменте. Пешие отряды, в которых есть музыкант, прибавляют 1 к своей Скорости и Решимости.

Чемпион: лучший воин в отряде. Его Навыки Владения оружием и Стрельбы не ограничены Навыком военного дела Офицера (хотя Чемпион все еще получает соответствующие бонусы, пока Офицер жив). Блок Характеристик Чемпиона может отличаться от блока Характеристик отряда (хотя все еще не может превышать максимального числа Очков Характеристик). Атаки Чемпиона совершаются отдельно от атак отряда. Чемпион *может* выбирать Маневр, отличный от выбранного отрядом. Исключение составляет Атака с разбега. Обратите внимание, что Чемпион не обязан иметь одноименный Атрибут.

Целитель/Наладчик: один из Специалистов может иметь при себе все необходимое для оказания первой помощи или быстрого ремонта. Отряд может отказаться от Действия и восстановить число ЕЗ, равное Врачеванию или Экспертному Навыку Ремонта Специалиста.

Совмещение специализаций: один Специалист может совмещать несколько функций – например, быть Целителем и Офицером. Однако в течение одного Круга он может выполнять только одну из этих ролей. Например, если Музыкант использовал Врачевание, то в этот Круг отряд не получает бонусы, которые он дает отряду.

Атаки по специалистам: специалист не может быть выбран другим отрядом, как цель атаки.

Каждый раз, когда отряд успешно атакует другой отряд, совершайте проверку Неприятностей (вы можете кинуть кубик другого цвета вместе с проверкой Доблести или Меткости). Совершите проверку за каждого специалиста в отряде.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Специалист атакованного отряда выведен из боя случайным ударом по голове. Специалист теряет сознание и получает Повреждения, равные Доблести атакующего отряда - Бонус к защите специалиста .
13-18	Специалист атакованного отряда получает Повреждения, равные Доблести атакующего отряда - Бонус к защите специалиста .
7-12	Специалист атакованного отряда привлекает к себе внимание. Если в атакующем отряде есть герои, желающие напасть на него, они могут сделать это без проверки Наблюдательности.
1-6	Бой продолжается, как обычно.

Взять его!: Если герой желает убить вражеского Специалиста, он должен обнаружить его при помощи проверки Наблюдательности против **|10 + Величина отряда|**. Если Специалист использует Скрытность, проверка совершается против **|10 + Величина отряда + Скрытность Специалиста|**.

Если Специалист не желает вступать в поединок (что весьма вероятно), герой должен преуспеть в проверке Скорости против **|10 + Скорость Специалиста|** прежде, чем нанести удар. Если герой желает застрелить вражеского Специалиста, атака проводится с Помехой и не может получать бонусы Прицеливания.

Гибель Специалистов: гибель Специалистов не имеет никаких последствий, за исключением того, что Навык специалиста больше не может использоваться отрядом.

Гибель Офицера: когда офицер гибнет, его место занимает сержант, капрал или рядовой. Как правило, после смерти офицера отряд сильно теряет в эффективности. Вычтите из Доблести и Меткости отряда Навык Владения оружием и Стрельбы (если только занявший место офицера не имеет достаточно высокого Навыка Военного дела или хотя бы положительного модификатора Интеллекта или Обаяния).

Если Офицер убит, отряд должен преуспеть в проверке Воли, как при Повреждениях, превышающих его Решимость. Также совершите проверку Неприятностей отряда (если у вас нет однозначного ответа о способностях сержантов и рядовых).

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Командование принимает родовитая (или просто самая крикливая) посредственность с Военным делом 0.
7-12	Новый офицер звезд с неба не хватает. Его Военное дело равно 1/2 Военного дела погибшего.
13-18	В отряде находится достойная замена павшему. Навык Военного дела нового офицера такой же, как и у погибшего.
19-20	В отряде обнаруживается молодое дарование, жертва придворных интриг или незаслуженно обойденный чином ветеран. Навык Военного дела нового офицера в 2 раза больше, чем навык погибшего!

Обратите внимание — максимальная величина навыка все еще ограничена значение Интеллекта. В частности, это означает, что если военный гений с Военным делом 15 возглавит отряд крестьян с Интеллектом 8 и падет в бою, его в лучшем случае заменит крестьянин с Военным делом 8.

ОТРЯДЫ И МАГИЯ

Магия и существа внутри отряда: магические воздействия на отдельных существ в отряде сильно затруднены. Маг, желающий поразить чарами конкретное существо в отряде, должен прежде заметить его при помощи Наблюдательности. Пока цель перемещается с отрядом, маг творит заклинание с Помехой (или его цель сопротивляется с Преимуществом).

Маг не может поразить отряд заклинанием, действующим против одного существа.

Отряды и областные заклинания: областные заклинания работают на отряд только в том случае, если отряд, сотворивший заклинание, вплетет в чары 1 Элемент Пространства за каждую единицу разницы в размерах отряда не в свою пользу.

КАВАЛЕРИЯ

Размеры кавалериста: размеры кавалериста как единицы отряда определяет его скакун. Например, Средний эльф на Большом олене считается Большим в отношении занимаемого в отряде места, а Маленький гоблин на Среднем волке считается Средним.

Атаки скакунов: скакуны могут атаковать врагов согласно основным правилам. Скакуны так же получают преимущества маневров. Скакуны *не прибавляют* половину Военного дела офицера к своей Доблести.

Атаки по скакунам: скакуны не могут быть атакованы отдельно, если только они не Огромные или Гигантские.

Прорыв: если отряд кавалерии уничтожил противника в ту же Очередь, в которую атаковал, он может потратить Быстрое действие и напасть на новый отряд. Фактически, отряд получает дополнительное Перемещение и Действие! Новая цель кавалеристов должна находиться в зоне видимости отряда.

В отряде кавалерии все скакуны должны принадлежать к одному виду, будь то кони, волки, псевдодраконы или гигантские кабаны. Верховой герой может присоединиться к отряду на скакуне иного вида, нежели скакуны, входящие в отряд — пару-тройку черных овечек в стаде скакуны потерпят. Пеший герой *не может* присоединиться к отряду кавалерии.

Верховые герои могут присоединяться к пешим отрядам. Разумеется, в этом случае они двигаются со скоростью пехоты и достаточно заметны, чтобы обнаружить их без проверки Наблюдательности.

РАССЫПНОЙ СТРОЙ

Разбойники, егеря и ниндзя не сражаются в плотном строю — потому, что не обучены этому или не видят в этом смысла. Отряды в рассыпном строю идеальны для разведки боем и внезапных набегов. Примите решение о построении отряда до начала боя.

Доблесть и Меткость отряда в рассыпном строю: зачастую, такие отряды формируются из индивидуалистов, слишком гордых или слишком упрямых, чтобы подчиняться приказам. Конечно, в отряде всегда есть один или несколько авторитетных лидеров, но в остальном каждый воин пользуется изрядной степенью свободы. Доблесть и Меткость солдат в рассыпном строю не ограничивается Военным делом офицера. Отряды в рассыпном строю прибавляют к своим Доблести и Меткости **[Навык военного дело Офицера: 2]**.

Зона видимости существ в рассыпном строю: рассыпной строй не ограничивает обзор существ. Отряды в рассыпном строю не имеют фланга и тыла.

Прорыв: отряды в рассыпном строю могут совершать Прорыв.

Рассыпной строй, дистанционные атаки и Взрывы: отряды в рассыпном строю получают Повреждения от взрывов, но не имеют Уязвимости к ним. Отряды в рассыпном строю обладают Соппротивлением к дистанционным атакам и не блокируют линию видимости.

Проверки Воли в рассыпном строю: если отряд получает Повреждения, равные или превышающие его Решимость, проверка Воли совершается с Преимуществом (и может быть переброшена под действием Боевого знамени).

ЧУДОВИЩА

Существа, превышающие размером Большой, бывают опаснее иных отрядов! Такие существа не получают Помехи, атакуя отряды, хотя фактически являются одиночками. Отряды все еще получают Преимущество, атакуя Чудовищ. Чудовища часто служат скакунами для могучих воителей, а иногда Чудовище направляет в бой команда погонщиков.

Растоптать их!: Огромные и Гигантские существа могут потратить Быстрое действие, чтобы Давить противника, который меньше их размером. Чудовище должно совершить проверку Силы против **[Силы целевого отряда]**. Отряд теряет Единицы Здоровья, равные числу, на которое Чудовище прошло проверку. Если Чудовище проваливает проверку, то наоборот теряет Единицы Здоровья! Например, молодой дракон с Силой 20 желает Давить отряд орков с Силой 26. Если при проверке Силы дракон выбрасывает на кубике 13, отряд орков теряет $(13 + 20) - 26 = 9$ ЕЗ. Если дракон выбрасывает 4, то сам теряет $(4 + 20) - 26 = - 2$ ЕЗ!

Наездники на Чудовищах: наездник и Чудовище имеют отдельные блоки Характеристики и атакуют по отдельности. Пока Чудовище живо, наездник совершает проверки Воли с Преимуществом, если Чудовище Огромное, и с 2 Преимуществами, если Чудовище Громадное. Наездник не получает Помехи при атаке отрядов, до тех пор, пока Чудовище живо.

Наездники на Чудовищах не могут присоединяться к отрядам.

Прорыв: наездники на Чудовищах могут совершать Прорыв.

Чудовища с Погонщиками: погонщики и Чудовище (или Чудовища) имеют отдельные блоки Характеристики и атакуют по отдельности. Определите Характеристики погонщиков так же, как для обычного отряда. Пока Чудовище живо, погонщики совершают проверки Воли с Преимуществом, если Чудовище Огромное, и с 2 Преимуществами, если Чудовище Громадное – близость столь внушительного союзника придает уверенности! Погонщики и Чудовище передвигаются в рассыпном строю. Погонщикам не требуются специальные навыки для управления Чудовищем в бою – предполагается, что они знают/имеют при себе все необходимое для этого.

Стрельба по наезднику и погонщикам: отряд, желающий застрелить наездника на Чудовище или погонщиков, совершает атаку с Помехой, если Чудовище Огромное и с 2 Помехами, если Чудовище Гигантское.

Гибель наездника или погонщиков: смерть существа, направлявшего (и сдерживавшего) разрушительную силу Чудовища, может привести к непредсказуемым результатам. Если наездник или погонщики мертвы, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Чудовище восстает против своих мучителей и переходит под контроль противника.
7-12	Чудовище в ярости мечется по полю битвы. В свою Очередь Чудовище атакует ближайший к нему отряд. Если Чудовище не может напасть, оно будет использовать дистанционные атаки или двигаться к ближайшему отряду с максимальной Скоростью и по кратчайшей дистанции.
13-18	Чудовище охраняет тело господина. Оно не сдвинется с места, пока не погибнет (или пока кто-то не преуспеет в проверке Обращения с животными или Общения, если Чудовище разумно). Чудовище будет защищаться, если атаковано и использует стрелковое оружие против любого, кто войдет в зону действия.
19-20	Чудовище продолжает сражаться, как обычно.

ОТРЯДЫ ЧАРОДЕЕВ

Чародеи, сражающиеся единым отрядом, — большая редкость. Маги слишком эгоцентричны для того, чтобы выполнять чьи-то приказы. Но уж если им удалось объединиться в отряд, врагам стоит поостеречься.

Отряд чародеев может состоять только из существ, имеющих Чародейский атрибут (или хотя бы Трюк «Дар»). Отряд может творить любые заклинания, которые способен сотворить офицер — по сути, все остальные маги в отряде поддерживают плетение и поставляют ему ману. В случае гибели офицера определите перечень заклинаний и Элементов нового командира любым удобным для вас методом (например, используйте бросок Неприятностей из раздела «Офицеры», чтобы получить представление о способностях принявшего командование мага).

Навык Чародейства отряда равен среднему Навыку Чародейства существ в отряде и, сверх того, ограничен Навыком Военного дела офицера.

Увеличьте стоимость заклинания и сложность проверок Чародейства на 1 за каждую категорию размера, на которую Величина целевого отряда превышает Величину отряда магов.

Увеличьте Единицы Маны отряда чародеев на Величину отряда. Герои, не обладающие магическими способностями, *могут* присоединяться к отряду чародеев.

ОТРЯДЫ И ОДИНОКИЕ СУЩЕСТВА

Могучие герои и огромные монстры могут в одиночку выйти против целого отряда и одолеть его... или найти свою смерть на остриях копий.

Ближний бой с одинокими существами: в ближнем бою отряды атакуют одиноких существ с Преимуществом. Одинокие существа, напротив, атакуют отряды в ближнем бою с Помехой.

Стрельба отряда по одиноким существам: при стрельбе по одиноким существам отряды получают Помеху — сконцентрировать огонь на одной сравнительно небольшой цели не так-то просто! Это правило не применяется, если цель отряда Огромная или Гигантская.

Одинокие существа и движение отряда: отряд может беспрепятственно двигаться через области, занимаемые одинокими существами. Одиночки могут проникнуть внутрь отряда — например, чтобы сразиться с командиром. Одиночки, намеренно или случайно попавшие внутрь вражеского отряда, получают Повреждения, равные **[Доблесть отряда — Бонус к защите + Модификатор ловкости существа]**. Нанесение этих Повреждений не требует от отряда Действия.

Все на одного: существа, попавшие внутрь вражеского отряда, должны преуспеть в проверке Силы или Атлетики (Сл, Лв) против **[Силы отряда]**, или быть сбитыми с ног. Удвойте Повреждения, наносимые внутри отряда упавшим существам (если только у существа нет Трюка «Непобедим в партере» или Атрибута «Чувство равновесия»).

Разумеется, отряд может намеренно атаковать существ, проникших в его ряды. Обратите внимание, что воины в отрядах,

вооруженных Громоздким или Длинным оружием не получают Помех, атакуя одиночек внутри построений, а вот одиночки внутри отряда – получают Помехи, атакуя таким оружием отряд.

Если существо, находящееся внутри вражеского отряда желает его покинуть, оно должно преуспеть в проверке Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **[Силы или Ловкости отряда]**. Герой становится в любом месте рядом с отрядом, в 1 метре от него. Если свободного места нет (например, бой ведется в скальной теснине), герой не может покинуть отряд... Разве что, он залезет на скалу или взлетит!

КОЛЕСНИЦЫ

Нередко цари, военачальники и герои едут в бой на колесницах. Герои на колесницах не считаются одиночками.

Как правило, экипаж колесницы состоит из 5 существ – 2 запряженных скакунов, колесничего, который правит ими, и 2 воинов. В некоторых случаях и скакунов, и существ в колеснице, может быть больше (иногда значительно).

Решимость колесницы: у колесницы отсутствует Решимость – экипаж бьется, пока колесница не развалится. Иногда это вызвано безумной отвагой (или отважным безумием), а иногда – здравым смыслом. Экипаж не очень-то стремится покидать относительную безопасность бронированных бортов.

Зона видимости, фланги и тыл колесницы: колесница обладает такой же зоной видимости, как отряд в плотном строю. У колесницы есть фланги и тыл.

Защита колесницы: определите Защиту колесницы как обычно, с учетом ее Размера. Используйте в формуле модификатор Ловкости колесничего. Понятное дело, на колесницу нельзя надеть доспехи. Все возможное бронирование уже учтено в ее Прочности.

Управление колесницей: для управления колесницей используется Ловкость рук (Лв, Ин).

Движение колесницы: колесница движется со скоростью запряженных в нее скакунов.

Колесница и Трудный ландшафт: колесница, передвигающаяся по Трудному ландшафту, получает Повреждения, равные **[Опасность х число метров, которые колесница проехала по Трудному ландшафту]**. Прочность не защищает от этих Повреждений.

Атаки команды: команда из 2 или менее существ слишком занята управлением колесницей, чтобы атаковать. Третье существо (обычно это герой или знатный воин) наоборот, может щедро раздавать удары направо и налево и даже стрелять (с Помехой, если колесница двигалась). Если в команде колесницы достаточно существ, чтобы образовать отряд, то команда атакует со всеми преимуществами отряда соответствующей Величины. Скакуны, запряженные в колесницу, атаковать не могут.

Атаки по колесницам и команде: при атаке команды Большой или Огромной колесницы враги получают Помеху, при атаке команды Громадной колесницы — 2 Помехи. Если команда колесницы состоит из 2 или менее существ, ее нельзя атаковать отдельно от колесницы.

Артиллерия на колесницах: в некоторые колесницы (например, паровой танк или боевой вагон) можно установить пушки и мортиры, а легкие пушки можно перевозить прямо на лафетах! В таком случае враги могут атаковать либо колесницу, либо команду колесницы, либо орудие, либо орудийный расчет.

Таранный удар: колесница, атакующая отряд, наносит ему Повреждения, равные ее **[Прочности + Ловкость рук колесничего]**. Если колесница атакует героя, используйте проверку Неприятностей, как если бы в него попал артиллерийский снаряд.

Разрушение колесницы: если колесница уничтожается, команда гибнет вместе с ней. Если в команду входил герой, используйте проверку Неприятностей, как если бы в него попал артиллерийский снаряд.

Колесница	Размер	Команда	Движущая сила	ЕЗ	Прочность	СП
Легкая колесница	Большой	1-3 Средних существ	2-3 Больших существ	30	5	10
Боевая колесница	Большой	2-6 Средних существ	2-4 Больших существ	40	5	12
Тяжелая колесница	Большой	2-10 Средних существ	3-6 Больших существ	50	10	15
Боевой вагон	Огромный	3-20 Средних существ	3-9 Больших существ	60	10	16
Паровой танк	Гигантский	5-20 Средних существ	Сила пара (Ск 5)	60	30	30

Герои на поле битвы

Герой может присоединиться к дружественному отряду, чтобы возглавить его (в этом случае он становится офицером) или увеличить его боевую мощь. Герой, присоединившийся к отряду, не увеличивает число ЕЗ отряда – даже если командует им.

Перемещение одиночного героя: герои перемещаются на свою Скорость x 2. Отказавшийся от Действия герой может переместиться на свою Скорость x 4. Несмотря на то, что полный Круг в бою, включающем отряды, составляет 1 минуту, герой не может перемещаться быстрее. Пускай вас не смущают статичные фишки на тактической карте и строгая очередность ходов. На поле боя царит изрядная неразбериха – лежат убитые, раненые и обломки снаряжения, бродят солдаты, пережившие гибель отрядов, рыскают маркитанты и воры, обирающие трупы. Все это сильно затрудняет движение одинокого существа, даже избранного Судьбой!

Перемещение героев с отрядом: герой передвигается со Скоростью дружественного отряда (даже если обладает большей Ск). Реакция отряда определяет Очередь героя, пока он находится в отряде. Герой может покинуть дружественный отряд в свою Очередь.

Пока герой находится в дружественном отряде, он (очевидно) не считается одиночкой, хоть и имеет отдельный блок Характеристики.

Герои-командиры: когда герой командует отрядом (то есть отряд использует его Навык Военного дела), у героя остается не так много времени на убийство врагов. Если герой ввязывается в бой

и атакует вражеский отряд или офицера, отряд не прибавляет его Военное дело к Доблести и Меткости в эту Очередь.

Маневры героев в отряде: герой может выбрать Маневр, отличный от выбранного отрядом. Исключение составляет Атака с разбега — здесь герою не остается ничего иного, как присоединиться к атакующим воинам!

Стрельба по героям в отряде: поразить героя в отряде стрельбой или Магическими стрелами не так просто. Врагам придется для начала обнаружить героя с помощью проверки Наблюдательности (чтобы не очень выделяться в отряде, ничто не мешает герою использовать Скрытность... кроме косых взглядов и обидных смешков). Атака по герою проводится с Помехой и не может получать бонусы Прицеливания.

Знаменосец: герой может нести Боевое знамя. Отряд, в котором находится герой с Боевым знаменем, совершает проверки Воли с Преимуществом. Боевое знамя считается Громоздким Двуручным Длинным оружием с Бонусом к Повреждениям +0. Боевое знамя дает Преимущество на проверки Воли, даже если герой атакует врага.

Атрибуты и Трюки героев: нахождение в отряде не мешает герою применять Атрибуты и Трюки. Некоторые Атрибуты, например Офицер, могут серьезно увеличить боевую эффективность отряда. Если герой командует отрядом, то может обрывать Нити Судьбы, чтобы позволить отряду использовать Ходы.

Поединки: если герой каким-то образом убедил Специалиста вражеского отряда сразиться один на один, вычтите из Доблести Специалиста Военное дело Офицера и используйте обычные правила сражений.

УПРАВЛЯЕМАЯ НЕЖИТЬ И АВТОМАТОНЫ

Не-мертвые уже умерли однажды, а автоматы и жить-то толком не начинали, так что бояться им нечего. Они не совершают проверки Воли, вызванные страхом или нанесенными Повреждениями, и не имеют параметра Решимости.

Оборотная сторона этой слепой отваги — абсолютная зависимость от офицера, который является проводником воли генерала. Нежить и автоматы не прибавляют Военное дело офицера к своим Доблести и Меткости. Если офицер погибает, совершите проверку Неприятностей отряда.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Нежить рассыпается в прах, автоматы замирают. Отряд перестает существовать.
7-12	Значительная часть отряда распадается или выходит из строя, прежде чем генералу удастся наладить ментальную связь с новым офицером. Ополовиньте текущие Единицы Здоровья отряда.
13-18	Небольшая часть отряда распадается или выходит из строя, прежде чем генералу удастся наладить ментальную связь с новым офицером. Отнимите четверть от текущих ЕЗ отряда.
19-20	Отряд продолжает сражаться, как обычно — гибель офицера не влечет никаких последствий!

Само собой, если генерал, управляющий нежитью или автоматами, погибает, *все* отряды считаются уничтоженными! Обратите внимание, что эти правила применимы только для нежити и автоматов, не обладающих свободой воли. Для изображения отрядов вампиров, разумных гомов, древней и прочих существ, не живых по сути, но находящихся в своем бытии приятные стороны, используйте обычные правила.

АРТИЛЛЕРИЯ

В фэнтезийных и исторических сражениях армии нередко используют боевые машины. Они способны наносить войскам противника чудовищный ущерб и, конечно же, без них немыслимы

осады!

Боевые машины, придуманные человечеством за его долгую историю (и авторами фэнтези за совсем не такую долгую историю жанра) чрезвычайно разнообразны. Здесь описаны самые распространенные из них — пушки, механизмы, метаящие камни и механизмы, метаящие огромные стрелы.

Сложность покупки: боевые машины — дорогое удовольствие, как и стрельба из них. Именно поэтому большинство военачальников предпочитают переговоры или длительные осады. Первое число в графе СП — стоимость самой машины и всего необходимого для ее передвижения, кроме тягловой скотины. Второе число — стоимость всего необходимого для *одного* выстрела. Обратите внимание, что исторически пушки были изобретены раньше лафетов!

Команда артиллеристов: артиллеристы сражаются в рассыпном строю. Для поддержания высокого темпа стрельбы боевой машине требуется внушительная команда. Минимальный размер команды — 20 Маленьких, Средних или Больших существ. При размере команды от 15 до 10 существ машина стреляет каждую вторую Очередь, при размере от 9 до 5 — каждую четвертую очередь, при размере от 4 до 1 — каждую восьмую Очередь.

Меткость артиллерии: Меткость боевой машины равна **Бонус к повреждениям орудия + Модификатор Интеллекта команды + Навык Эксперт (Артиллерист) |**.

Стрельба по артиллеристам: отряд, желающий уничтожить артиллерийскую команду, совершает атаку с Помехой, если машина Огромная и с 2 Помехами, если машина Громадная. Если у артиллеристов было время для укрепления своих позиций, стрельба по ним ведется с 2 Помехами (даже если боевая машина Большая или меньше).

Артиллерия и герои: если артиллерийский снаряд попадает в героя или статиста, не являющегося Огромным или Громадным, примените обычные правила для нанесения Повреждений.

Используйте указанный БПв артиллерийского оружия. Сразу затем герой или статист должны совершить проверку Неприятностей. Отнимите от результата 1 за каждую единицу, на которую стрелок преодолел Защиту цели.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Героя зацепило снарядом. Он теряет все свои ЕЗ.
7-12	Героя слегка задело. Он теряет 1/2 своих ЕЗ.
13-18	Героя задело осколками. Он теряет 1/4 своих ЕЗ.
19-20	Героя обдало грязью, травой, мелкими камушками (и, возможно, останками тех, кому повезло меньше), но в остальном он невредим

Одинокий герой получает Повреждения и прочие эффекты от Взрыва, если снаряд взорвался неподалеку и герой попал в область Взрыва.

Артиллерия не может выбирать целью героя в отряде. Тем не менее, если артиллерия наносит отряду Критический удар, герой, офицер и специалисты также в опасности! Совершите проверку Неприятностей за каждого из них, как при попадании артиллерийского снаряда в одинокого героя.

СВОЙСТВА АРТИЛЛЕРИИ

Взрыв X: сила Взрыва равна **[15 + Бонус к Повреждениям оружия]**. X указывает на радиус Взрыва в метрах. Например, Взрыв 3 означает, что радиус Взрыва равен 3 метрам.

Стационарное: боевая машина с этим свойством не может быть перемещена во время боевой сцены — она слишком громоздкая и неповоротливая для этого.

Стенобитное: если цель имеет показатель Прочности, при атаке ее Прочность ополовинивается.

Катапульта: орудие может вести огонь по целям вне прямой линии видимости — например, метать зажигательные снаряды за крепостные стены или поражать врагов, укрывшихся за холмом. При этом значительно страдает точность (и так далекая от идеала). Разумеется, чтобы стрелять в невидимые отряды, команда артиллеристов должна *предполагать* или хотя бы *подозревать*, где именно находится враг! Орудие с этим свойством не может поражать цели на Ближней дистанции.

Шашлык: огромные стрелы скорпионов нанизывают воинов, как шашлык на шампуры! Скорпион прибавляет Величину отряда-цели к своему Бонусу к Повреждениям.

ОРУДИЯ

Название	Свойства	Дистанция	БПв	Осечка	Тип Повреждений	Шанс КУ	Прочность /ЕЗ	СП
Легкая пушка (ядро)	Стенобитное	100 600	+6 +4	6	Дробящий	20	15/30	15/3
Легкая пушка (картечь)	-	50 200	+6 +4	6	Проникающий	18-20	-	-/3
Средняя пушка (ядро)	Стенобитное	150 800	+8 +6	6	Дробящий	20	15/45	20/4
Средняя пушка (картечь)	-	60 200	+8 +6	6	Проникающий	18-20	-	-/4
Королевская пушка (ядро)	Стенобитное	200 1000	+10 +8	6	Дробящий	20	20/60	25/5
Королевская пушка (картечь)	-	70 200	+10 +8	6	Проникающий	18-20	-	-/5
Требушет	Взрыв 2, Катапульта, Стенобитное, Стационарно е	50 200	- +7	7	Дробящий	20	10/45	15/3
Большой требушет	Взрыв 2, Катапульта,Ст енобитное, Стационарно е	50 250	- +9	7	Дробящий	20	10/60	18/3
Скорпион	Шашлык	100 250	+5 +3	5	Колющий	19-20	10/30	15/3
Скорострельн ый скорпион (одиночный снаряд)	Шашлык	50 150	+4 +2	5	Колющий	19-20	10/30	18/3
Скорострельн ый скорпион (залп)	Скорострельн ость 5	50 150	+3 +1	5	Колющий	19-20	-	-/7
Мортира	Взрыв 3, Катапульта	50 350	- +6	7	Огненный, Режущий, Дробящий, Проникающий	20	15/40	20/4
Бомбарда	Взрыв 5, Катапульта	50 400	- +8	7	Огненный, Режущий, Дробящий, Проникающий	20	15/50	25/5
Орган	Скорострельн ость 10	50 300	+4 0	7	Проникающий	20	10/40	25/5
Ханча	Скорострельн ость 5, Взрыв 1	50 400	+2 0	8	Режущий, Дробящий, Проникающий, Огненный	20	10/40	20/7

Легкая пушка: небольшая пушка весом около 500 килограммов без лафета. Используется в качестве огневой поддержки небольшими подвижными отрядами – пиратами, бандами

разбойников и отрядами наемников. Скромные размеры не делают ее менее опасной для отрядов в плотном строю. Такими пушками часто оснащаются небольшие суда.

Средняя пушка: разумный компромисс между размером и убойной силой, средняя пушка весит около 1500 килограммов без лафета. Такие пушки можно часто встретить в регулярных армиях, и их все еще охотно используют наемники и пираты. Также ими часто снаряжают купеческие корабли.

Королевская пушка: пушки таких размеров редко используются вне регулярных армий. Вес королевской пушки без лафета достигает 3500 килограммов (а в отдельных случаях и 4000 килограммов!), а ее перемещение требует множества тягловой скотины и obsługi из числа холопов. Тем не менее, такие пушки можно встретить на пиратских кораблях.

Требушет: метательная машина, приводимая в действие противовесом, закрепленным на рычаге. После выстрела obsługi с помощью лебедки притягивает вниз длинный конец рычага. Требушет относительно прост в использовании и изготовлении, что делает его привлекательным выбором для военачальников.

Большой требушет: тяжелый осадный требушет, способный разрушать стены городов.

Скорпион: большой станковый арбалет для стрельбы по огромным чудовищам и отрядам, построенным в ряды. Натягивается вручную, совместными усилиями команды или могучего существа вроде великана или тролля. Более совершенные модели оснащены устройствами для натягивания тетивы и поворотным механизмом для прицеливания.

Скорострельный скорпион: скорпион, способный выпустить целую тучу снарядов. Отлично подходит для стрельбы по отрядам в рассыпном строю.

Мортира: большая короткая пушка с широким жерлом, предназначенная для ведения осад и стрельбы навесом. Стреляет

каменными ядрами или шрапнельными бомбами. В фэнтезийном антураже возможны и другие типы снарядов.

Бомбарда: огромная мортира. Один вид этого чудовища может сломить упорство противника!

Орган: многоствольное артиллерийское орудие, внешне похожее на одноименный музыкальный инструмент. Орган имеет от 3 до 24 (или даже больше в отдельных случаях) стволов, каждый из которых заряжается по отдельности. Затравки стволов в каждом ряду соединяются общим желобом, что позволяет делать одновременный или последовательный залп. Существуют разнообразные конструкции органов, включая крестообразный и вращающийся на вертикальной оси. В зависимости от калибра и числа стволов, органы либо стационарны, либо оснащены колесным лафетом.

Ханча: примитивные пороховые ракеты, запускаемые залпами с повозок или стационарных лафетов. Точно навести ханчу на цель довольно затруднительно, но это и не требуется — залпы сопровождаются оглушительным грохотом, шипением и огненными вспышками, пугающими воинов и скакунов противника. В месте, куда угодила ракета, почти наверняка начнется пожар (если там есть, чему гореть), и будет долго висеть удушливый черный дым.

Неполадки и осечки: боевые машины — капризные и ненадежные механизмы. Если при выстреле выпадает Осечка, немедленно совершите проверку Неприятностей. Все эффекты действуют на время одного выстрела.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Выстрела не происходит. Обрыв каната, падение противовеса или взрыв пороха приводит к серьезным последствиям для команды. Команда получает Повреждения, равные Бонусу к Повреждениям орудия . Эти повреждения могут вызвать Панику.
7-12	Канат захлестнул ногу маркитантки, мальчишка-подмастерье выбил клинья, сидя на противовесе, или заряжающий сослепу затолкал в жерло пудового кота, задремавшего рядом с ядрами. Измените Тип Повреждений орудия на Дробящие и понизьте Бонус к Повреждениям орудия до 0. В случае попадания не применяйте Свойства орудия.
13-18	Команда поторопилась при перезарядке. Выстрел наносит в два раза меньше Повреждений.
19-20	Выстрел серьезно отклонился от заданной траектории и не причинил никому вреда. Применяйте этот результат только при стрельбе Катапульта по целям вне прямой линии видимости, в противном случае считайте, что выстрел прошел без осложнений.

ОТРЯДЫ И ТРУДНЫЙ ЛАНДШАФТ

Мшистые топи, быстрые реки, лесные дебри и скалистые холмы могут погубить не меньше воинов, чем мечи и стрелы противника. Отряду совсем не просто передвигаться по горным склонам, поросшим ежевикой, или по болотистому лугу!

Трудный ландшафт имеет числовой параметр Опасности. Если Навык Выживания отряда равен параметру Опасности или превосходит его, трудный ландшафт никак не мешает перемещению воинов. В противном случае, совершите проверку Неприятностей, если отряд перемещается. Потери, вызванные Опасностью местности, могут привести к проверке Воли.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	У отряда серьезные проблемы - ратники спотыкаются о толстые корни, вязнут в бочагах, падают с коней или подвергаются атакам ядовитых гадов. Отряд теряет число ЕЗ, равное $ \text{Опасность местности} \times 10 $. Враги атакуют отряд по правилам Внезапного нападения до начала его следующей Очереди.
7-12	Отряд несет потери и теряет число ЕЗ, равное $ \text{Опасность местности} \times 5 $. Враги атакуют отряд по правилам Внезапного нападения до начала его следующей Очереди.
13-18	Отряд теряет нескольких воинов и число ЕЗ, равное $ \text{Опасность местности} \times 2 $.
19-20	Отряд минует опасное место без потерь.

Тип местности	Опасность
Свежевспаханное поле, заливной луг, роща, болотистая низина, каменистая пустошь, сыпучие барханы, заледенелая дорога, глубокий снег, речка.	1
Густой лес, болото, река или озеро под толстым льдом, река, склон каменистого холма, обледеневший склон холма.	2
Лесные дебри, река или озеро под подтаявшим льдом, заснеженный лес, склон скалистого холма, обледеневший склон каменистого холма.	3
Топь, зыбучие пески, тайга, река или озеро под тонким льдом, скалистая круча, заснеженные горные склоны.	4
Джунгли, заболоченная чаща, бурный горный поток, обледеневшие скалы.	5

Тип, снаряжение и действия отряда могут значительно повлиять на опасности, подстерегающие его в Трудном ландшафте. Сложите штрафы и бонусы из таблицы ниже со значением Опасности.

Тип отряда/Снаряжение отряда/Маневр отряда	Штраф/Бонус к значению Опасности местности
Кавалерия	-1
Артиллерия	-1
Колесница	-1
Суммарный Бонус к защите отряда от доспехов, щитов, толстых шкур или костяных пластин 5 или больше	-1
Оружие отряда Громоздкое	-1
Оружие отряда Длинное	-1
Отряд Атакует с разбега	-1
Величина отряда 3 и больше	-1
Отряд несет таран или толкает осадную башню	-1
Навык Выживания отряда равен его Величине или превышает ее	+1
Отряд сражается в рассыпном строю	+1
Отряд не имеет Бонуса к защите от щита, доспеха или толстой шкуры	+1
В свою Очередь отряд перемещается на удвоенную Скорость или меньше	+1
Величина отряда 1 или 2, или это одиночный герой.	+1

Проводник: для безопасного перемещения по Трудному ландшафту достаточно одного Специалиста в отряде, обладающего Навыком Выживания, равным Опасности ландшафта.

Трудный ландшафт и зона обзора: если Трудный ландшафт каким-то образом затрудняет видимость, отряды и герои могут выбирать для атаки цели, находящиеся не дальше, чем в **15 x Выживание отряда** метрах. Если у отряда или героя нет Навыка Выживания, их зона обзора ограничивается 5 метрами.

Трудный ландшафт и летающие существа: летающие существа игнорируют Трудный ландшафт, за исключением случаев, когда такой ландшафт действительно может помешать — например, когда отряду летающих существ необходимо попасть внутрь леса или густых зарослей.

ОСАДЫ

Когда у военачальника нет времени или желания просиживать долгие месяцы под стенами вражеского города, но есть лишние ратные холопы, приставные лестницы и страсть к кровавым

зрелищам, начинается штурм.

Отряды, штурмующие стены/здания: предполагается, что у воинов есть лестницы, веревки с крючьями, шесты с перекладинами или другие приспособления, которые помогут им попасть на стены или внутрь здания. Если все это по каким-то причинам невозможно добыть, штурм невозможен!

Штурмующие отряды и герои атакуют противника на стенах с Помехой. Обратите внимание, что герои все еще получают дополнительную Помеху, если атакуют вражеский отряд в одиночку.

Отряды, защищающие стены/здания: находятся в относительно выгодном положении и в ближнем бою атакуют штурмующих с Преимуществом. Герои на стенах также получают Преимущество, атакуя штурмующих в ближнем бою.

Большинство стен и зданий предоставляет Твердое укрытие при стрельбе.

Осадные башни: чтобы сдвинуть с места осадную башню, нужна изрядная толпа народу или упряжка мощных зверей! Отряд, толкающий осадную башню, понижает свою Скорость до 4 и не может передвигаться по Трудному ландшафту.

Отряд в осадной башне находится в Твердом укрытии. Стрельба по отряду, толкающему башню, ведется с Помехой.

Отряд на осадной башне атакует защитников по обычным правилам.

Стрельба из осадной башни затруднена — башня качается, внутри тесно, а бойниц не так уж много. Стрельба из осадной башни ведется с Помехой.

ТАРАНЫ

Зачастую, ворота — самое слабое место любой крепости. Это вовсе не значит, что ворота так уж просто разрушить. Если в атакующей армии нет огромных чудовищ, могучих чародеев или

артиллерии, воинам остается штурмовать стены или попытаться проломить ворота тараном.

Скорость отряда с тараном: тараны (даже самые простые) — тяжелые громоздкие конструкции. Отряды, несущие их, теряют в скорости и маневренности. Максимально возможная Скорость отряда, несущего таран, указана в таблице.

Критический удар и тип Повреждений: тараны наносят КУ при выпадении 20. Как правило, тараны имеют Дробящий тип Повреждений, хотя в фэнтезийных историях найдется место и Рубящим и даже Колющим таранам! В случае КУ по воротам, все существа, находящиеся в надвратной башне или подпирающие ворота, Оглушены.

Только пешие отряды могут использовать таран (хотя в сам таран могут быть запряжены огромные чудовища).

Отряд, несущий таран, может использовать его для атакующих маневров по воротам, стенам, осадным башням и прочим *неподвижным* предметам. Обратите внимание, что живые существа, по какой-то причине неспособные передвигаться, также могут быть атакованы тараном.

Атака тараном совершается по обычным правилам и использует Доблесть отряда с Бонусом к Повреждениям тарана. Не используйте Военное дело Офицера про подсчете Доблести отряда с тараном.

Название	Бонус к Повреждениям	Максимальная Скорость	СП
Ручной таран	+10	6	7
Тяжелый таран	+15	5	10
Стенолом	+20	4	12

ЗДАНИЯ И СТРУКТУРЫ

Осажденные вынуждены не только обороняться от штурмующих, но и стойко выдерживать град артиллерийских снарядов. Порой мужество защитников оказывается много крепче городских стен...

Здания и структуры имеют Единицы Здоровья и Прочность. Особо большие здания и структуры – такие, как дворцы и стены, можно разделить на несколько секций, каждую со своими Прочностью и Единицами Здоровья.

Здания и структуры зачастую обладают Сопротивлением к обычным стрелковым атакам.

Вместимость: показывает число существ, способных сражаться внутри/на структуре, не мешая друг другу. Любая структура может фактически вместить в 2 раза больше существ, чем ее Вместимость. В этом случае все физические проверки существ в/на структуре совершаются с Помехой.

Название	Единицы Здоровья	Прочность	Вместимость (количество Средних существ)
Хатка, глинобитный домик.	10-20	15	20
Частокол, мешки с песком.	10-20	20	-
Изба, секция деревянного укрепления.	20-30	20	20-30
Укрепленный сруб, секция деревянной стены.	30-40	30	30-40
Каменное здание или секция каменной стены.	40-50	40	30-40
Секция крепостной стены, укрепленное здание.	40-50	50	40-50
Секция укрепленной крепостной стены, замок.	50-60	70	50-100
Деревянные ворота.	10	20	-
Укрепленные ворота.	20	30	-
Крепостные ворота.	30	40	-

Когда ЕЗ структуры или здания достигает 0, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Здание или структура разрушаются. Отряды внутри них или на них получают Повреждения, равные Прочности здания или структуры. Затем остатки отряда располагается рядом с руинами. Эти повреждения могут вызвать Панику.
7-12	здание или структура медленно оседают, давая шанс спастись самым расторопным. Отряды внутри них или на них получают Повреждения, равные [Прочности здания или структуры - Ловкость отряда]. Затем отряд располагается рядом с руинами. Эти повреждения могут вызвать Панику.
13-18	Здание или структура проседают, давая понять отрядам внутри них или на них, что пора уходить! Отряд располагается рядом с руинами.
19-20	Здание или структура упрямо отказываются рушиться! Восстановите зданию или структуре 1 ЕЗ. Отряды внутри них и на них могут остаться на своих местах (хотя это вряд ли разумно).

ПОСЛЕ БОЯ

Когда рассеивается пороховой туман, затихает лязг мечей, а враг побежден или отступил, приходит время перевязывать свои раны, помогать раненым товарищам и поминать павших добрым словом или глотком крепкого рома. А еще, конечно же, обирать трупы, преследовать бегущих и тискать смазливых мешанок в соседнем городке!

Потеря отрядом Единиц Здоровья вовсе не означает гибель воинов. Кто-то может лишиться чувств от неопасного, но болезненного удара, кто-то, увидев гибель товарищей, от страха забьется в кусты. С другой стороны, многие раны, не выводящие бойца из строя, впоследствии могут его искалечить или даже стать причиной смерти. После завершения сражения совершите проверку Неприятностей за каждый отряд, потерявший ЕЗ или уничтоженный.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Потери в численности равны [Потерянные отрядом ЕЗ x 2] . Хотя бой и закончился, но часть воинов ушла, не дожидаясь жалования. Многие получили тяжелые раны и увечья.
7-12	Потери в численности равны [Потерянные отрядом ЕЗ] . Те, кто сбежал, уже далеко, а серьезно раненные уже никогда не смогут сражаться
13-18	Потери в численности равны [Потерянные отрядом ЕЗ : 2] . Удалось восстановить часть потерь. Кто-то не дождался помощи, а пара трусов смылась вместе с амуницией!
19-20	Ни один воин в отряде не получил серьезной раны. Командир может собою гордиться!

Добыча: мало какой солдат откажет себе в удовольствии обобрать побежденного врага. Чтобы определить, к чему это приведет, совершите проверку Неприятностей. Обратите внимание, что генерал вправе запретить своим воинам грабить, совершив проверку Военного дела (Об) против 15. Если проверка успешна, Неприятностей удастся избежать... По крайней мере, связанных с захваченной добычей.

Используйте результаты из этой таблицы и в тех случаях, когда ваша армия грабит незащищенный населенный пункт.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Один из отрядов (определите случайным образом) попал в засаду, запутался в лесу или забрался в поврежденное канонадой здание. Понизьте численность отряда на 1/4. Сверх того, трофеи на проверку оказываются дешевой, а закрома – пустыми.
7-12	Ничего ценного найти не удалось. Воины злы, измотаны и пахнут еще хуже, чем обычно.
13-18	Удалось захватить богатую добычу – сундуки с золотом, красавиц-рабынь, чистокровных скакунов. Повысьте богатство всех отрядов и героев в армии на 1.
19-20	В дополнение к 13-18, среди трофеев обнаруживается некто важный – дочь вождя, королевский казначей, плененная царица фей или иная персона, которая могла бы оказаться на поле сражения исходя из логики вашей истории. Присутствие персоны вовсе не означает, что героям удастся извлечь выгоду из встречи (хотя это весьма вероятно)!

Помощь раненым: если генерал успешно совершил проверку Военного дела (Об) и предотвратил грабеж, он может приказывать воинам помочь раненым товарищам. Все отряды в армии получают

Преимущество на проверку Неприятностей, определяющую количество выживших.

Преследование: воины добивают раненых врагов и преследуют бегущих. Все отряды в проигравшей армии совершают с Помехой проверку Неприятностей, определяющую количество выживших. Если отряд в проигравшей армии уничтожен, то персоны и герои, находившиеся в нем, захвачены в плен.

СОЗДАНИЕ ОТРЯДА

Создавая отряд, следуйте тем же путем, что и при создании героя (за исключением определения Единиц Здоровья отряда, которые вычисляются иначе). При этом не забывайте, что большинство воинов — статисты, и редко обладают какими-то умопомрачительными Навыками, Трюками, а тем более Атрибутами — потому-то они и воюют отрядами. Чтобы получить примерное представление о возможностях отрядов, используйте примеры ниже.

ОПОЛЧЕНЦЫ

В этой категории находятся существа, для которых война — тяжкая повинность, чаще навязанная правителем, чем обстоятельствами. Как правило, основной род деятельности ополченцев не имеет никакого отношения к войне, даже если они пришли в армию (или разбойничью шайку) по собственной воле, в надежде на приключения, развлечения и легкую поживу. Скверная выучка, еще более скверное снаряжение, которое приходится покупать на собственные средства и пренебрежительное отношение командующих гарантируют — домой вернутся очень немногие.

Очки Характеристик: 55—60.

Специалисты: 1+.

Очки Опыта: 2—4.

Очки Опыта Специалиста: 5—7.

Атрибуты: нет.

Трюки: нет.

СП снаряжения: 0—5

Дикие орки

Основные Характеристики: Сл 16 (+3), Лв 10 (0), Вн 12 (+1), Ин 6 (-2), Мд 10 (0), Об 6 (-2).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 84, ЕЗ 36, Ск 5, Рц 5, Вл 4.

Величина отряда: 4 (40 орков).

Офицер: самый большой и дикий орк, Владение оружием +2, Военное дело +4, Стрельба +2.

Доблесть: каменные топоры +13, грубые дротики +11, 12.

Меткость: грубые дротики +11/+9.

Защита: 13 (стеганки +1, щиты +2, отвратительный смрад).

Решимость: 11

Навыки: Владение оружием +2, Стрельба +2.

Ратные холопы

Основные Характеристики: Сл 12 (+1), Лв 10 (0), Вн 10 (0), Ин 8 (-1), Мд 10 (0), Об 7 (-2).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 90, ЕЗ 30, Ск 5, Рц 5, Вл 4.

Величина отряда: 6 (200 холопов).

Офицер: ушлый деревенский староста, Владение оружием +1, Военное дело +6.

Доблесть: копья +14, +15.

Защита: 13 (стеганки +1, щиты +2, тупое упрямство).

Решимость: 15.

Навыки: Владение оружием +1.

Разбойники (рассыпной строй)

Основные Характеристики: Сл 12 (+1), Лв 12 (+1), Вн 11 (0), Ин 10 (0), Мд 8 (-1), Об 7 (-2).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 55, ЕЗ 33, Ск 5, Рц 5, Вл 4.
Величина отряда: 2 (30 разбойников).

Офицер: рыжий здоровяк со щербатой ухмылкой, Владение оружием +1, Военное дело +3, Стрельба +3.

Доблесть: дубинки +7, +8.

Меткость: короткие луки +7/+5.

Защита: 12 (стеганки +1, изменчивая удача).

Решимость: 9.

Навыки: Владение оружием +1, Стрельба +3.

СОЛДАТЫ

«Рабочие лошадки» любой боеспособной армии. Им все еще нередко приходится экипироваться самостоятельно, хотя дальновидные правители снабжают их снаряжением, минимально необходимым для боевых действий. В большинстве своем, знакомы с основами ведения боя. Война для солдата — профессия, что не мешает многим мечтать о домике и клочке пахотной земли.

Очки Характеристик: 60—65.

Специалисты: 2+.

Очки Опыта: 5—7.

Очки Опыта Специалиста: 5—10.

Атрибуты: 1.

Трюки: нет.

СП снаряжения: 0—10.

Королевские копейщики

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 10 (0), Вн 12 (+1), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 84, ЕЗ 36, Ск 5, Рц 5, Вл 5.
Величина отряда: 4 (100 копейщиков).

Офицер: вечно недовольный капитан, Владение оружием +3, Военное дело +4.

Знаменосец: безносый здоровяк-сержант, Владение оружием +3, Военное дело +3.

Доблесть: копья +14, +15.

Защита: 16 (кольчужные рубахи +3, большие щиты +3, мрачная решимость).

Решимость: 14

Навыки: Владение оружием +3.

Атрибуты: Солдаты.

Королевские арбалетчики

Основные Характеристики: Сл 11 (0), Лв 12 (+1), Вн 12 (+1), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 72, ЕЗ 36, Ск 5, Рц 5, Вл 5.

Величина отряда: 3 (50 арбалетчиков).

Офицер: краснорожий брюзга-капрал, Владение оружием +1, Военное дело +4, Стрельба +3.

Доблесть: дубинки +9, +10.

Меткость: арбалеты +14/+12.

Защита: 12 (стеганки +1, грубый солдатский юмор).

Решимость: 13.

Навыки: Владение оружием +1, Стрельба +3.

Атрибуты: Солдаты.

Лесные эльфы (рассыпной строй)

Основные Характеристики: Сл 12 (+1), Лв 14 (+2), Вн 10 (0), Ин 10 (0), Мд 14 (+2), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 50, ЕЗ 30, Ск 6, Рц 7, Вл 6.

Величина отряда: 2 (30 эльфов)

Офицер: большеглазая эльфийка в зеленом плаще, Владение оружием +1, Военное дело +3, Скрытность +1, Стрельба +5.

Следопыт: друид в шкуре оленя и замысловатых татуировках, Военное дело +2, Выживание +5, Наблюдательность +3.

Доблесть: мечи +9.

Меткость: эльфийские луки +13/+11.

Решимость: 11.

Защита: 14 (клепанный кожаный доспех +2, ненависть к чужакам).

Навыки: Владение оружием +1, Скрытность +1, Стрельба +5.

Атрибуты: Высшие эльфы.

Ополчение dwarves

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 10 (0), Вн 16 (+3), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 96, ЕЗ 48, Ск 5, Рц 5, Вл 5.

Величина отряда: 3 (30 dwarves)

Офицер: ворчливый вислоусый тан в рогатом шлеме, Владение оружием +5, Военное дело +5.

Знаменосец: кряжистый дед, белый, как заиндевевший валун, Владение оружием +5, Военное дело +3, Наблюдательность +2.

Доблесть: топоры dwarves +18, 19.

Решимость: 16.

Защита: 17 (большие щиты +3, кожаные доспехи +4, давние обиды).

Навыки: Владение оружием +5.

Атрибуты: Dwarves.

ВETERАНЫ

Для того, чтобы стать ветераном, совсем не обязательно долго быть солдатом. Прежде всего, ветерана отличает богатый и разносторонний боевой опыт... и иногда парочка стильных шрамов на видных местах. Ветеран знает, как одолеть врага, но что важнее, знает, как при этом уцелеть и насладиться плодами победы.

Очки Характеристик: 65–70.

Специалисты: 2+
Очки Опыта: 7—10.
Очки Опыта Специалиста: 8—10
Атрибуты: 1.
Трюки: 1.
СП снаряжения: 0—15.

Варвары северных пустошей

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 14 (+2), Вн 14 (+2), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 84, ЕЗ 42, Ск 7, Рц 6, Вл 5.
Величина отряда: 3 (35 варваров).

Офицер: бородатый мускулистый вождь, Владение оружием +4, Военное дело +6.

Чемпион: огромный берсерк, голый, грязный и безумный, Владение оружием +10.

Доблесть: двуручные топоры +16, дротики +11, +12, чемпион с двуручным топором +20, с дротиком +15, +16.

Меткость: дротики +8/+6.

Защита: 16 (клепаная кожа +2, щиты +2, безудержная ярость).

Решимость: 16.

Навыки: Владение оружием +4, Наблюдательность +1, Стрельба +1.

Атрибуты: Неистовый.

Трюки: Боевой клич.

Королевские алебардщики

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 10 (0), Вн 14 (+2), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 95, ЕЗ 42, Ск 5, Вл 5.

Величина отряда: 4 (100 алебардщиков).

Офицер: седой одноглазый капитан, Владение оружием +4, Военное дело +6.

Знаменосец: горбоносый усатый сержант, Атлетика +2, Владение оружием +4, Военное дело +4.

Доблесть: +18 (Алебарда), +13 (Короткий меч).

Защита: 17 (полуклаты +7, скверный характер).

Решимость: 17.

Навыки: Атлетика +2, Владение оружием +4.

Атрибуты: Солдат.

Трюки: На закуску.

Королевские егеря (рассыпной строй)

Основные Характеристики: Сл 12 (+1), Лв 14 (+2), Вн 12 (+1), Ин 10 (0), Мд 12 (+1), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 72, ЕЗ 36, Ск 6, Вл 5.

Величина отряда: 2 (30 егерей).

Офицер: молчаливый старик-лесничий, Владение оружием +1, Военное дело +6, Выживание +1, Скрытность +1, Стрельба +1.

Чемпион: плечистый голубоглазый охотник, Владение оружием +1, Выживание +1, Стрельба +8.

Доблесть: короткие мечи +9.

Меткость: луки +12, чемпион с луком +16.

Защита: 14 (клепаная кожа +2, находчивость и хитрость).

Решимость: 14.

Навыки: Владение оружием +1, Выживание +1, Стрельба +4, Скрытность +1.

Атрибуты: Солдат.

Трюки: Могучий лучник.

Эльфийское ополчение

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 14 (+2), Вн 12 (+1), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 72, ЕЗ 36, Ск 7, Рц 6, Вл 5.

Величина отряда: 4 (50 эльфов).

Офицер: изящный княжич, Владение оружием +3, Военное дело +6, Стрельба +1.

Знаменосец: статная дева, Владение оружием +3, Наблюдательность +6, Стрельба +1.

Доблесть: копья +18, 19.

Меткость: копья +16/+14, эльфийские луки +17/+15.

Защита: 20 (щиты +2, эльфийские кольчуги +6, холодное высокомерие).

Решимость: 16.

Навыки: Владение оружием +4, Наблюдательность +1, Стрельба +1.

Атрибуты: Высший эльф.

Трюки: Контратака.

ПРОФЕССИОНАЛЫ

Главное отличие профессионала от ветерана — сознательный выбор военной карьеры и восприятие войны, как источника дохода. Большинство профессионалов получают от своего занятия удовольствие и не желают для себя иной доли. Младшие сыновья дворянских родов, наемники и ландскнехты — характерные представители этой категории.

Очки Характеристик: 65—70.

Специалисты: 3+.

Очки Опыта: 7—12.

Очки Опыта Специалиста: 10—12.

Атрибуты: 1.

Трюки: 2.

СП снаряжения: 0—20.

Рыцари (кавалерия)

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 10 (+0), Вн 16 (+3), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 112, ЕЗ 48, Ск 6/14, Рц 5, Вл 5.

Величина отряда: 3 (20 рыцарей).

Офицер: громогласный толстяк-барон, Владение оружием +5, Военное дело +5, Обращение с животными +2.

Знаменосец: долговязый кавалер с ворохом оберегов на шее, Владение оружием +5, Военное дело +4, Обращение с животными +2.

Чемпион: широкий рыцарь в закрытом шлеме, Владение оружием +10, Обращение с животными +2.

Доблесть: Кавалерийское копье +19, меч +17, скакуны-дестриэ +10, чемпион с кавалерийским копьем +24, чемпион с мечом +22.

Защита: 22 (латы +9, большие щиты +2, презрение к пехоте).

Решимость: 16.

Навыки: Владение оружием +5, Обращение с животными +2.

Атрибуты: Рыцари.

Трюки: Подвижность, Контратака.

Доппельзондеры

Основные Характеристики: Сл 15 (+2), Лв 10 (+0), Вн 15 (+2), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 90, ЕЗ 45, Ск 6+1, Рц 5, Вл 5.

Величина отряда: 4 (100 доппельзондеров).

Офицер: длиннобородый франт-головорез, Владение оружием +5, Военное дело +6, Стрельба +1.

Знаменосец: голенастый белозубый красавчик, Владение оружием +5, Военное дело +4, Стрельба +1.

Музыкант: тощая девчонка с флейтой, Врачевание +5.

Доблесть: двуручные мечи +21, короткие мечи +18.

Меткость: пистолы +10/+6.

Защита: 17 (полулаты +7, невероятное самомнение).

Решимость: 17+1.

Навыки: Владение оружием +5, Стрельба +1.

Атрибуты: Солдаты.

Трюки: Сорвиголова, Крушила.

Пикенеры

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 12 (+1), Вн 15 (+2), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 90, ЕЗ 45, Ск 7, Рц 6, Вл 5.

Величина отряда: 4 (100 пикенеров).

Офицер: мрачный небритый аристократ, Владение оружием +6, Военное дело +6.

Знаменосец: крепкий детина с бритым шишковатым черепом, Владение оружием +6, Военное дело +5.

Музыкант: высокий узкобедный барабанщик.

Доблесть: пики +18, короткие мечи +17.

Защита: 16 (кирасы +5, крутой нрав).

Решимость: 17+1.

Навыки: Владение оружием +6.

Атрибуты: Солдаты.

Трюки: Боевые рефлексy, На закуску.

Рейтары

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 14 (+2), Вн 14 (+2), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 98, ЕЗ 42, Ск 7/16, Рц 6, Вл 5.

Величина отряда: 3 (30 рейтар).

Офицер: усатый ерник в высоком шлеме, Владение оружием +3, Военное дело +5, Стрельба +4.

Доблесть: рукояти пистолей +16, 17.

Меткость: пистоли +19/+15.

Защита: 20 (Кирасы +5, лихая удаля).

Решимость: 15.

Навыки: Владение оружием +3, Стрельба +4.

Атрибуты: Ветераны.

Трюки: Амбидекстры.

ЭЛИТА

Лучшие в любой армии — дружины неистовых берсеркеров, бесстрашная рыцарская конница, отряды боевых жрецов... Одно присутствие таких воинов на поле битвы способно переломить ход сражения.

Очки Характеристик: 70—75.

Специалисты: 3+.

Очки Опыта: 7—15.

Очки Опыта Специалиста: 10—15.

Атрибуты: 2.

Трюки: 2.

СП снаряжения: 0—20.

Знатные рыцари (кавалерия)

Основные Характеристики: Сл 18 (+4), Лв 10 (+0), Вн 17 (+3), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 102, ЕЗ 51, Ск 6/14, Рц 5, Вл 5.

Величина отряда: 2 (15 знатных рыцарей).

Офицер: седой герцог с тяжелым взглядом и еще более тяжелой рукой, Владение оружием +6, Военное дело +6, Обращение с животными +3.

Знаменосец: заносчивый граф в богатом доспехе, Владение оружием +6, Военное дело +5, Обращение с животными +3.

Чемпион: широкоплечий паладин с каменным лицом, Владение оружием +10, Обращение с животными +5.

Доблесть: Кавалерийское копьё +22, меч +20, скакуны-дестрие +10, скакун чемпиона +14, чемпион с кавалерийским копьём +27,

чемпион с мечом +25.

Защита: 22 (латы +9, большие щиты +3, сознание собственной силы).

Решимость: 16.

Навыки: Владение оружием +6, Обращение с животными +3.

Атрибуты: Ветераны, Рыцари.

Трюки: Подвижность, Мастера защиты.

Охотники на ведьм

Основные Характеристики: Сл 16 (+3), Лв 14 (+2), Вн 13 (+1), Ин 10 (0), Мд 14 (+2), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 75, ЕЗ 39, Ск 6+1, Рц 7, Вл 6.

Величина отряда: 2 (20 охотников).

Офицер: жилистый старик в широкополой шляпе, Владение оружием +5, Военное дело +5, Стрельба +5.

Музыкант: растрепанная девица с безумным взглядом, Врачевание +10, Стрельба +5.

Доблесть: посеребренные мечи +19, короткие мечи +18, осиновые колья (дротики) +17, +18.

Меткость: пистолы с серебряными пулями +15/+11, осиновые колья (дротики) +14/+12.

Защита: 18 (баклеры +1, кирасы +5, холодное высокомерие, решимость выстоять и очистить мир от скверны).

Навыки: Владение оружием +5, Стрельба +5, Наблюдательность +2.

Атрибуты: Охотники за головами, Следопыты.

Трюки: Боевые рефлексy, Бесстрашные.

Фурии (рассыпной строй)

Основные Характеристики: Сл 10 (0), Лв 18 (+4), Вн 9 (-1), Ин 12 (+1), Мд 12 (+1), Об 14 (+2).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 54, ЕЗ 27, Ск 8+1, Рц 7, Вл 6.

Величина отряда: 3 (30 фурий).

Офицер: чувственная красotka с плетью в руке и страстным блеском в глазах, Владение оружием +5, Военное дело +10.

Музыкант: прекрасная полногрудая сирена, Владение оружием +5, Врачевание +10.

Чемпион: обнаженная эльфийка невиданной красоты, Владение оружием +12.

Доблесть: отравленные фальшионы +21, чемпион с отравленным фальшионом +28. Свойства яда определяются отдельно.

Защита: 14 (бронелифчики, нечеловеческая жестокость. Прибавьте дополнительные +2, если противник находит Фурий привлекательными).

Решимость: 21+1.

Навыки: Владение оружием +5.

Атрибуты: Темные эльфийки, Красавицы.

Трюки: Мимо!, Соблазнительные.

Властители небес (кавалерия, рассыпной строй)

Основные Характеристики: Сл 12 (+1), Лв 16 (+3), Вн 13 (+1), Ин 12 (+1), Мд 12 (+1), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 78, ЕЗ 39, Ск 8/7/21+1, Рц 7, Вл 6.

Величина отряда: 2 (12 властителей).

Офицер: эльфийский князь с мудростью веков в вечно юных очах, Владение оружием +4, Военное дело +4, Стрельба +7.

Знаменосец: эльфийская княгиня, прекрасная и грозная, Владение оружием +4, Военное дело +2, Наблюдательность +3, Стрельба +7.

Музыкант: эльфийская княжна с сильным и чистым голосом Владение оружием +4, Военное дело +2, Выживание +5, Стрельба +7.

Доблесть: кавалерийские копья +16, эльфийские мечи мастерской работы +15.

Меткость: эльфийские луки +15.

Защита: 22 (большие щиты +3, эльфийские кольчуги +6, древность рода и крылья ветра).

Решимость: 13.

Навыки: Владение оружием +4, Стрельба +7.

Атрибуты: Высшие эльфы, Стремительные.

Трюки: Зоркие, Могучий лучник.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ

Прекрасные эльфийские девы из личной стражи Вечной Царицы, коварные ниндзя, умеющие превращаться в тени, рыцари-вампиры, поклонившиеся темным богам в обмен на немыслимое могущество, благородные паладины, одинаково сведущие в ратном деле, чародействе и целительстве... Все эти воины чаще встречаются в балладах менестрелей, древних преданиях и досужих сплетнях, чем на полях сражений. Генерал, заполучивший такой отряд в свою армию, может праздновать победу. Если, конечно, легенды не лгут!

Очки Характеристик: 75–80.

Специалисты: 3+.

Очки Опыта: 15–20.

Очки Опыта Специалиста: 15–20.

Атрибуты: 2.

Трюки: 2.

СП снаряжения: 0–25.

Кровавые рыцари (не-мертвая кавалерия)

Основные Характеристики: Сл 20 (+5), Лв 12 (+1), Вн 20 (+5), Ин 10 (0), Мд 10 (0), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 120, ЕЗ 60, Ск 7/14+1, Рц 5, Вл 5.

Величина отряда: 2 (15 кровавых рыцарей).

Офицер: рослый красавчик-вампи́р, Владение оружием +8, Военное дело +10, Обращение с животными +2.

Музыкант: вопящая банши на призрачном коне. Блок характеристик банши вы можете найти в разделе «Монстры и статисты» основных правил «Нитей Судьбы».

Чемпион: исполин в узорчатых алых латах и шлеме с глухим забралом, Владение оружием +10, Обращение с животными +10.

Доблесть: кавалерийские копья +30, не-мертвые дестрие +9, скакун чемпиона +15, чеканы +27, 28, чемпион с кавалерийским копьем +32, чемпион с чеканом +29, 30.

Защита: 25 (алые латы (шедевр) +10, алые большие щиты (шедевр), кровавая ярость).

Решимость: 22+1.

Навыки: Владение оружием +10, Обращение с животными +2.

Атрибуты: Рыцари, Неистовые.

Трюки: Безбашенные, Бесстрашные.

Ниндзя (рассыпной строй)

Основные Характеристики: Сл 14 (+2), Лв 16 (+3), Вн 12 (+1), Ин 16 (+3), Мд 12 (+1), Об 10 (0).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 36, ЕЗ 36, Ск 7, Рц 7, Вл 7.

Величина отряда: 1 (9 ниндзя).

Офицер: Офицер? Или Чемпион? Или грязный крестьянин с палкой? Владение оружием +7, Военное дело +4, Выживание +1, Скрытность +2, Стрельба +6,

Доблесть: саи +15.

Меткость: метательные звездочки +13/+11, ослепляющие гранаты +10/+8, саи +14/+12, томеанги +12/+10,.

Защита: 20 (доспехи ниндзя +4, продуманная защита +3, коварство ниндзя).

Решимость: 11.

Снаряжение: боевые серпы, метательные звездочки, томеанги, доспехи ниндзя.

Навыки: Владение оружием +7, Выживание +1, Скрытность +2, Стрельба +6.

Атрибуты: Ниндзя, Подлые приемчики.

Трюки: Продуманная защита, Проныра.

Старейшины dwarгов

Основные Характеристики: Сл 18 (+4), Лв 10 (0), Вн 20 (+5), Ин 14 (+1), Мд 10 (0), Об 8 (-1).

Вторичные Характеристики: ЕЗ отряда 120, ЕЗ 60, Ск 6, Рц 5, Вл 6.

Величина отряда: 3 (20 старейшин).

Офицер: хмурый кряжистый царь в золоченом доспехе, Владение оружием +10, Военное дело +10.

Музыкант: необъятный щекастый горнист, Владение оружием +10, Военное дело +6.

Чемпион: широкий приземистый тан с бородой за поясом, Владение оружием +14.

Доблесть: топоры dwarгов +30, +31, чемпион +34, +35.

Защита: 27 (латы dwarгов (шедевр) +12, башенные щиты (шедевр), древние обиды).

Навыки: Владение оружием +10.

Атрибуты: Дверги, Чемпионы.

Трюки: Бесстрашные, Контратака.

ВОЙНА КАК ЭЛЕМЕНТ ФЭНТЕЗИЙНОГО ЖАНРА

Война — отличный способ обогатиться и для высокородных, и для простолюдинов... пока все идет гладко. Фэнтезийное поле битвы — круговерть головокружительной отваги и постыдной трусости, место, где творятся легенды, сводятся личные счета и наносятся вероломные удары в спину, хаос, который легко

спланировать, но которым почти невозможно управлять. Но мастеру и игрокам не помешает знать, кто и какую роль играет в происходящем, когда дело доходит до сражения, и какую ступень занимает в военной иерархии.

Редкое государство может позволить себе содержание полновесной регулярной армии. Даже обслуживание боевых големов, которые в мирное время не режут друг друга на дуэлях, не топчут посевы, не грабят мужичье и не портят крестьянок — непомерная ноша для казны. Поэтому зачастую фэнтезийная армия собирается из регулярных **придворных** войск государства, и разношерстных отрядов, за снаряжение каждого из которых отвечает дворянин-землевладелец. Отряды дворян, в свою очередь, состоят из двух частей: **ополчения** и **дружины**.

Ополчение: представляет собой кое-как снаряженных, оторванных от сохи простолюдинов, для которых война в лучшем случае — хобби. Это вовсе не означает, что ополченцы скверные солдаты. Война для многих из них — хорошая возможность обогатиться, обзавестись **рабами**. Тем не менее, если удача складывается не в пользу ополченцев, они бегут с поля битвы без зазрения совести. Вероятность такого исхода серьезно возрастает, если ополченец не вполне понимает, с кем и за что он сражается. Впрочем, даже в ополчение иногда включаются профессиональные воины, получающие плату.

Дружина: включает придворных **кавалеров** и вооруженных слуг. В среднем, снаряжена гораздо лучше ополчения, хотя это сильно зависит от благосостояния дворянина. Довольно часто в состав дружины включаются отряды опытных наемных воинов, получающих плату на постоянной основе или сражающихся за оговоренную часть добычи.

Придворные войска: та самая регулярная армия, получающая жалование из государственной казны. Иногда в герцогствах и графствах также содержатся придворные войска, участвующие в дворянских сварах и входящие в состав **дружины** в случае

крупной военной кампании. Состоят преимущественно из безземельных **кавалеров** различного достоинства и **сержантов**, воинов-профессионалов из простолюдинов. Нередки ситуации, когда правительство, не вполне доверяя своему народу, формирует придворные войска из иноземных наемников.

Ниже вы найдете пример военной иерархии, характерной для фэнтези, отсылающего к временам расцвета феодализма — средневековью и ренессансу. В случае высокородных должностей обычно дополняется титулом. Например, коннетабль может быть герцогом или графом. И, конечно же, должность далеко не всегда достается тому, кто способен с нею справиться!

Коннетабль: верховный главнокомандующий, принимающий все важные решения на театре военных действий от имени и с согласия (а иногда и без) правительства. В мирное время коннетабль, **маршалы** и **магистры** представляют собой высший военный совет. В случае необходимости (которая возникает довольно часто), коннетабль принимает непосредственное участие в бою и возглавляет отдельные воинские соединения.

Маршал: помощник **коннетабля**, проводящий смотры войск, организующий передвижение армии на марше, отвечающий за установку лагеря и построение войск на поле боя. Обычно маршалов несколько — по числу действующих войсковых группировок. Также, как и коннетабль, маршалы принимают самое активное участие в боевых действиях.

Магистр: командующий одним из родов войск, например, магистр артиллерии, магистр арбалетчиков, магистр боевых магов, адмирал.

Великий капитан: аристократ, командующий крупным соединением из одной — двух (а иногда и больше) тысяч воинов. Обычно на эту должность назначаются дворяне титулом не ниже графа.

Капитан: командир соединения, состоящего из небольших отрядов под управлением **баннеретов**.

Баннерет: кавалер, несущий знамя. Управляет отрядом в двадцать — пятьдесят рыцарей. Обычно рыцари в одном отряде неплохо знают друг друга и являются земляками или даже родичами — именно по этому принципу отряд и формируется. Как правило, баннерет избирается большинством голосов в отряде, иногда назначается вышестоящим командованием.

Кавалер: рядовой рыцарь, имеющий право распускать личный гербовой флажок. Сражается в почетном первом ряду.

Сквайр: бедный или слишком молодой рядовой рыцарь. Не имеет флажка-пеньона и в первый ряд не допускается.

Оруженосец: вооруженный слуга рыцаря, в бою выступающий на вспомогательных ролях.

Паж: молодой (иногда даже малолетний) слуга рыцаря. Как правило, не участвует в сражениях и занимается ведением хозяйства.

Сержант: профессиональный воин-простолюдин. Из сержантов состоит основная масса регулярной государственной пехоты, жреческая стража, армии военных орденов и ополчение крупных городов. В этом случае среди сержантов назначаются **десятники**, **сотники** и **капитаны**.

Ратник: непрофессиональный воин-простолюдин, на которого смотрят свысока все, кому не лень. И все же именно ратники — основа основ, те, кто выполняют всю черную работу на поле боя, умирают под копытами конницы и под стенами осажденных городов, грабят с особой жадностью и выдумывают военные байки, которые со временем становятся непреложной истиной.

Призывные армии: государства, миновавшие период феодализма, содержат призывные армии, в которых набор рекрутов осуществляется правительством централизованно. При такой форме организации каждая область страны должна ежегодно поставлять армии определенное число солдат, которое увеличивается в военное время. Рекруты служат заранее оговоренное время (как правило, несколько лет или даже десятилетий), и за это время могут

сделать впечатляющую карьеру. Военная иерархия таких армий в общем и целом соответствует действующей в современном нам мире. Шанс на продвижение рекрута по службе существенно понижается, если должности высшего командования в государстве закреплены за аристократией. В этом случае простолюдин почти не имеет реальных шансов подняться выше капитанского чина.

Военный календарь: государства, где основа армии формируется из земледельцев, очень неохотно воюют во время сева и жатвы — в этом случае кампания может обойтись слишком дорого даже в случае победы, а при худшем исходе обернуться голодом. Но даже страны, использующие рекрутов или располагающие внушительной профессиональной армией, редко воюют ранней весной и осенью — воины страдают от скверной погоды больше, чем от действий противника. Эффективные боевые действия в это время возможны, если страна располагает надежными и быстрыми методами переброски войск и припасов к местам сражений — летучими кораблями, ездовыми драконами или магическими порталами. Наиболее распространенное время для военных кампаний — середина лета или зимы.

Война без сражений: война всегда затратна, но далеко не всегда кровопролитна. Лишь исключительно крупные и богатые государства могут позволить себе большие потери в бою. Для остальных невыгодное положение накануне битвы (в результате удачных маневров противника или просчета командующего) может стать сигналом к отступлению или даже поводом для начала переговоров. Обычно нападает лишь тот, кто надеется на победу малой кровью... и если он не ошибся, то действительно не встретит серьезного сопротивления. Осажденные города, неуверенные в своих силах или напуганные громкой славой врага, стремятся откупиться, жители деревень прячутся в лесах, угоняя скотину и зарывая пшено. Сражения, в которых не имеющие осязаемых шансов на победу или заведомо обреченные воины стоят насмерть,

достаточно редки (впрочем, это во многом зависит от жанра вашей истории).